



随刊附送
掌机迷光盘



超大攻略

最终幻想IV
全剧情小说+全流程攻略

动物之森DS
悠闲生活指南 游戏设置完全攻略

马里奥赛车DS
主力24条赛道全地图彻底剖析

洛克人EXE6
最新作彻底大研究

火炎纹章 封印之剑
单人通关挑战最终分析

超激测评

增亮版SP 彻底大比较



超大特报

圣剑传说DS

电子天



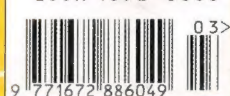




大抽奖
G6电影卡、PSP豪华装
原装SD/CF卡、原装NDS



ISSN 1672-8866



GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイアドバンス
Nintendo
ほんわか
ほのぼの
スーパーマリオアドバンス3
ヨッシーアイランド＋マリオブラザーズ

超级马里奥ADVANCE3



【超级马里奥ADVANCE3】/GBA/任天堂/ACT

当年在SFC上因为芯片问题而无法在自己家的碟机中使用，着实让编者痛苦了一阵。而再生后的版本各方面素质也都不逊当年，即使是日新月异的画面效果方面，GBA版都会带给你一阵惊异。这款游戏很好地诠释了2D游戏的伟大之处，丰富的色彩构成了奇妙的卡通世界，轻松愉快的音乐节奏，有趣搞笑的人物动作，让整天埋头在3D中的编辑接触后明显心跳加速。好的2D游戏就是有这样让人意想不到的冲动，如果让各年龄层的玩家都来接触一下的话，相信他们也会有一个共同的表情。这也是任天堂游戏的一大特点，总是能够在无奇的平静下创造非凡的视觉效果，2D世界中究竟能表现到什么程度呢？这款游戏可以给你一个满意的答案。谁能想象世界上人气最高的小龙在手掌中可以有如此精彩的表现。拿起你的GBM，骑上YOSHI，扮演Baby玛丽，再次踏入一下充满动感的世界，去寻找被色彩渲染后的蛋与花吧！

口袋最强志 第三辑 2月20日上市

口袋迷!!!

POKéMON FAN 3

神秘赠品
下期公开



口袋妖怪最新电影《波导的勇者》全面大预览，精彩口袋影象意想不到附送！



限定掌机

口袋限定版 GBM 日本一机难求，本辑继续大抽奖，快来赢取你的口袋 GBM 吧！





现全面接受邮购

邮购请注明“口袋迷3”邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

PM工作室＋口袋妖怪网 联手打造



彼者的主义

在新的一年里最想对《掌机迷》说什么？

●祝掌机迷在新的一年里越办越好，小编们也要多注意身体哦！（黄洁，19岁）

●首先送给各位小编一个迟到的新年快乐，然后祝PG年年向上（李响，23岁）

●时间过的真快，一转眼见PG就快到50期了，不知道会给我们什么惊喜呢？（吴楠，20岁）

●《PG》要继续进步哟，新的一年了，一切都是新的……努力！（三栖人论坛，3041）

●作为一个忠实读者，我只能发自内心地说："祝掌机迷越办越好！！！别的客套话说了也没用。"期待今年的增刊《掌机珍藏2006》！（三栖人论坛，fys_androw）

●每天期待掌机迷已经是家常便饭了。希望PG越办越好！铁丝越来越多！（三栖人论坛，罗曼史）

●我们作为读者，每期PG到货前最牵肠挂肚的是我们，看PG时最感到幸福的是我们，打完游戏傻傻的抱着PG入睡的也是我们……新的一年，想表达的实在太多了，我怕彼者主义不够登，当然小编们也可以考虑连载……如果总结起来的话，还是期待着PG在新一年的表现好了！（三栖人论坛，崇拜约书亚）

●望小编们在新的一年里更加努力地给我PG饭编杂志。（何伟浩，18岁）

●掌机迷改版非常不错，多了很多有意思的栏目。（刘程云，22岁）

●希望在新的一年中能有个新的开始，愿掌机迷越做越红火。（鲁江，18岁）

●希望今后能给我们带来更多和NDS相关的评测。（范小磊，23岁）

●我非常喜欢粉丝汤这个栏目，希望以后也有机会上这个栏目。（王奥，21岁）

你对NDS上出现越来越多的汉化软件有什么看法？

●汉化好啊，这样就有更多的中文游戏可以玩了。（李广智，20岁）

●我觉得很好，不然一大堆日文，都看不懂（齐威，18岁）

●这样可以更方便我们熟悉游戏，可以更早地体验并深入游戏，从中寻找更多的乐趣。（邓嘉，17岁）

●这是一个很好的势头啊，希望能快点出更多的NDS汉化作品。（吴晓芬，17岁）

●对于一些文字很多的游戏，特别是RPG和AVG，汉化是帮助不会日语的玩家了解剧情的一个必要途径。（吴飞，22岁）

●这应该是国内玩家最关心的吧，希望可以像GBA时那样，汉化游戏层出不尽。（李东升，21岁）

●不能只靠着汉化小组啊，神游作为国内的唯一代理也要加倍努力啊，我可以为了中文游戏才买的iDS啊。（邢彬，17岁）

●可惜啊，目前还只能靠烧录来玩这些中文游戏。（刘天宇，18岁）

●有汉化软件玩当然很不错了，但是有些不经典的游戏就没必要汉化了吧。（将赫，20岁）

●看来烧录+汉化游戏仍然是主流趋势啊。（王涛，21岁）

●感谢汉化小组的无私奉献，让我们能玩到更多中文游戏。（李林，21岁）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、你对CES2006上展出的掌上娱乐设备G10有什么看法。

2、你对《锻炼大脑的DS训练》系列有什么看法。

你可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或发到我们的论坛上，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》"彼者的主义"收，论坛地址：www.magiczone.cn

电影卡 Evolution 系列
第三代多媒体娱乐终端

专为适合中国玩家设计的娱乐产品

全面上市热卖中！

（全中文操作界面、配合 PASSKEY-2 带您尽享 IDS 行货主机、独有的丰富影视资源免费高速下载服务）



M3-SD

轻盈体验大画面，大画面一目了然和轻便易更换SD卡的特性，在NDS上使用再适合不过。



M3-CF

集美观、坚固、超长使用时间于一体的经典进化版电影卡。

M3-CF和M3-SD共有特点

- 外接经典储存卡CF卡和未来数码储存标准的SD卡实现超大容量扩展
- SD卡具备双数据读取缓冲器，高速8X DMA对应
- NDS大画面高质电影，第二代新水晶引擎播放系统
- 影视游戏融合新体验，人工智能操作平台
- 全新架构双内核，创造至高性能游戏兼容硬体
- 新NDS/IDS/GBM/GBASP/GBA多平台制霸全能型机芯

M3游戏娱乐

- 超级强劲的NDS游戏DoFAT运行环境，游戏瞬间启动
- GBA游戏硬件兼容运行模式，兼容性进一步提升
- NDS和GBA游戏存档管理多达400组备份
- 8M超大硬件存档芯片，对应各种存档模式
- 完美支持FLASHME引导，快速启动和进入操作系统

M3影视娱乐

- 双水晶引擎系统，对应NDS大画面全屏幕播放
- 向下兼容GBM/GBASP/GBA平台的水晶引擎电影
- NDS电影放像支持上下屏幕播放选择功能
- 超精细、精细、标准、经济四种画面模式供选择
- 新水晶引擎高速、低速视频格式转换机制

M3音乐娱乐

- NDS平台MP3、GBS、WAV音乐播放系统
- GBA平台GBS、WAV音乐播放系统
- 支持DFX超重低音音效改善处理
- LRC同步歌词，支持繁体中文、简体中文、日文歌词
- 循环播放、随机播放、AB重复、快进、快退一应俱全
- 智能型节电系统，自动休眠和电源关断功能

M3附属娱乐

- 强大的图片浏览系统，支持幻灯片浏览
- 完善的TXT格式文本电子书文书浏览器
- 独特的自动书签管理系统，使用贴心省心
- 支持国标扩展码和大五码汉字内码转换
- 简体中文、繁体中文、日文等可同屏幕显示
- 支持三种字体大小选择，方便阅读

M3产品网站：www.gbamovie3.com 电影卡综合服务支持站点：www.gbalpha.com

差异性时尚元素"引领"消费潮流



产品特点介绍：

独特：首创独立的GBA插槽适配器，无需依赖电脑
便利：视窗界面的匹配设置程序，操作直观、简单
梦幻：PASSKEY具备内核升级，匹配性能同步更新
感动：支持所有NDS和IDS主机，免刷机，使用安心安全
喜爱：配合G6/M3使用，一次配置后即可终身即插即用





当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：9.80元

投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系
发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系
联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB
次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

Vol.49 2006/03
封面主题 / 口袋妖怪

目录 CONTENTS

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。

2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。

3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。

4、来稿不退，请投稿者自留底稿。

5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件，作者可自行处理。

6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。

7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。

8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

聖剣伝説DS CHILDREN of MANA

四号主人公尼基塔登场!

超激报 Special 01

在DS版《圣剑传说》即将发售之际，我们又得到了一条新情报——本作中除了之前介绍过的三位主角外，还有第四名主人公。这名最晚出场的主角名叫旺德尔·尼基塔，之前一直是本系列中的一名龙套级人物（最近一次是在《新约圣剑传说》中登场亮相），这次终于得到游戏公司的青睐，一跃成为了主角。虽说在此之前尼基塔一直是一个和战斗无缘的小角色，但是在本作中，制作人员为它准备了强力的招式，使它成为了主角中的一员大将。

游戏中的4名主角能力有一些差别，而且拥有自己独特的能力。样子长得像猫一样的尼基塔拥有四名主角中最强的力量，身为流浪者的他也凭借着这身强横无比的力量在游戏中横行无阻，这一特性也让一些玩家对它的登场充满期待。



尼基塔是一只放荡成性的狼（猫?），喜欢孤岛生活的它是个重情谊的人（猫?）!

NDS	SQUARE・ENIX	2006.02.23
	A・RPG 1-4人用/5040日元	
圣剑传说DS 玛娜之子	对应触笔	



《圣剑传说》系列即将迎来自己诞生十五周年的庆典，这也使得这款即将发售的新作显得意义非凡。为了向玩家展示自己的新面貌，本作推出了一些新人物登场。



用铁锤发动爽快的攻击

必杀技 抡锤猛砸

震飞周围的敌人





←↑在使用锤子时发动的特殊技，用锤子猛击地面，将自己身边的敌人震飞，并且使它们受到一定的伤害。

必杀技 高速旋转

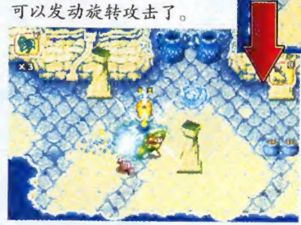


←发动攻击前要先积蓄足够的能量。

→当能量积蓄到最大时就可以发动旋转攻击了。



↑使用锤子时还可以发动其他的特殊技，高速旋转就是其中之一。



←发动特殊技之后，主人公将一边不断旋转一边用铁锤攻击敌人。此技可以连续不断地攻击主角身边的敌人，给它们以严重的伤害。



新武器"铁锤"是所有武器中威力最强的。



↑用铁锤攻击身边的敌人，可以将敌人打飞。



↑被打飞的敌人可以撞坏画面中诸如石头等物体。

↓撞墙的敌人会被弹回场内。



↑被弹回场内的敌人撞到木箱上，受到连续伤害。

火



用熊熊的烈焰烧尽世间邪恶

→让我们花上几秒种来召唤沙拉曼达。

←随着一阵耀眼的光芒，敌人们受到爆炸的攻击。



↑为武器注入火焰的力量，使被攻击到的敌人身上起火。只要这股火焰不熄灭，敌人就会不断地损失体力。

土





大地母亲的守护者



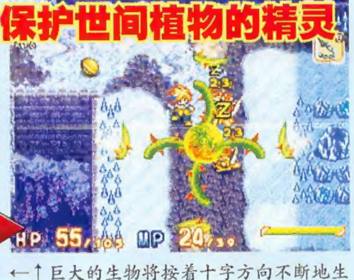
←↑从地底钻出岩石，斜着向四周冲击，最终呈现出“X”形状。在攻击线上的敌人会被贯穿，受到重创。

木



←召唤多莉阿多来追加攻击。

保护世间植物的精灵



←↑巨大的生物将按着十字方向不断地生长，并攻击敌人。被攻击到的敌人将会陷入睡眠等异常状态。

光





→光球呈圆环状攻击敌人。

用光明的力量驱散邪恶



↑被光球击中的敌人会被弹飞，而且光球上附加的特殊效果将会使敌人在一定时间内无法行动。

水

能够操控冷气制造冰冻

→当敌人从上下两方面攻击时就要召唤水精灵了。

↑发动呈十字方向的冰块攻击，被攻击到的敌人将会被冷冻起来，趁着敌人被冷冻后不能行动的时候发动攻击吧！

←温迪奈将水之能量注入弓中，然后再发动必杀技，就可以用冰冻之箭进行大范围的攻击了。

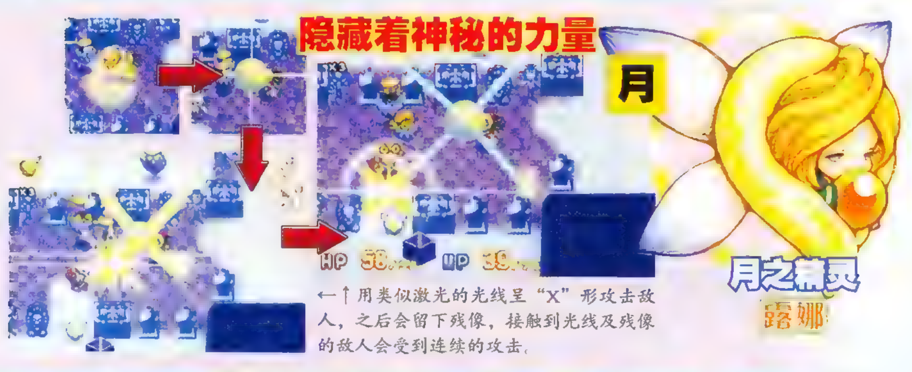
水之精灵
温迪奈

风

空气与雷电的支配者

←↑制造出猛烈向右旋转的龙卷风来吞噬画面中的敌人，被龙卷风吸入的敌人会受到严重的伤害。

风之精灵
吉恩



月

隐藏着神秘的力量

←↑用类似激光的光线呈"X"形攻击敌人，之后会留下残像，接触到光线及残像的敌人会受到连续的攻击。

月之精灵
露娜



暗

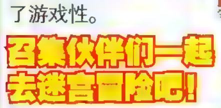
用无尽的黑暗包围一切

←↑将暗黑之力凝缩成球状后发动暗黑爆炸，被爆炸的冲击波击中的敌人将会被击飞，受到极大的伤害。

暗之精灵
杰伊德

四人同时探索迷宫!!

除了单人游戏外，玩家还可以通过无限联机来进行最多有4人参加的迷宫大冒险。玩家可以控制自己培养的选手与别人一起进入迷宫，在迷宫里，既可以进行同心协力的合作，也可以开展稀有道具的争夺战，大大提高了游戏性。





↑由一个人作为队伍的创建人和头领来召集其他玩家一起开始冒险。



←在冒险的过程中，玩家要经常注意下屏幕的相关信息。

迷宫的名称

当前层地图

除了可以显示当前层的地形外，还可以观察到伙伴和敌人的位置。

当获得了"光之水滴"后就可以前往下一个地区了，但是目前还不清楚"光之泉"的作用。

使用魔法，与同伴发动连携攻击!!



→首先由弗里克将敌人群吸引过来，然后让坦布尔开始召唤水之精灵温迪奈。（记号1）



←被召唤出来的温迪奈会接触到坦布尔和旺德尔（记号2），为他们的武器注入冰之力量。

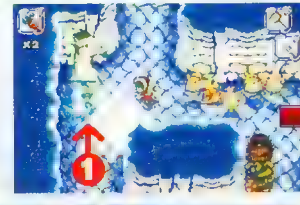


←让旺德尔发动锤子的必杀技，向被引来的敌人发动大范围的雪人攻击（记号3）。同时，开始让泡普召唤沙拉曼达。（记号4）



→当泡普召唤出沙拉曼达后（记号5），将沙拉曼达扔到被冻住的敌人群中，引发真空大爆炸，给敌人以巨大的伤害。

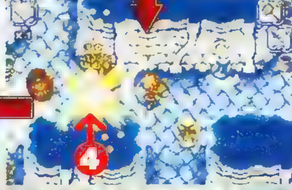
灵活利用画面中的地形和物体!!



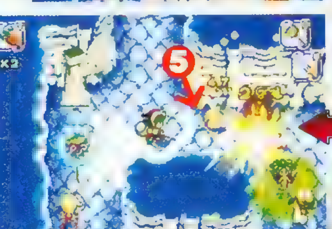
→首先由一名玩家将大批的敌人引入狭窄的通道之中（记号1），使它们混成一排，为以后的攻击做好准备。



←玩家出通道后迅速闪躲让开路口，而守候在路口的另一名玩家则可以发动直线攻击的必杀技（记号2）。



←与此同时，包抄后路的第三名玩家将桶放到通道上（记号3），再用锤子击打出去，给敌人以连续的攻击。（记号4）



→这时，第一名玩家再返回通道口，将桶打回去，继续攻击敌人。（记号5）

穿越障碍给予间接支援

当多人共同冒险时，即使有墙壁等障碍物将自己与同伴隔开也可以对同伴进行间接支援。利用球状类或旋转类精灵魔法就可以无视墙壁而进行支援了，下面就来看看具体状况！



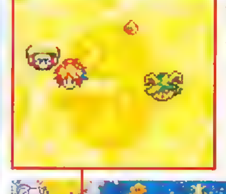
→一名同伴在自己隔壁的房间里被怪物包围了（记号1），但是自己却被墙壁挡住了（记号2），要想支援同伴似乎就不得不穿过距离不短的通道。



↑这时，发动露娜的精灵魔法（记号3），就可以穿越墙壁来援助自己的伙伴了。

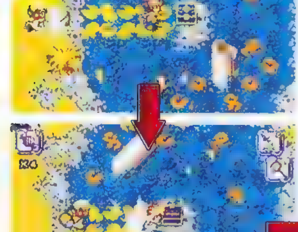
与其他玩家一起进行宝物争夺战吧！

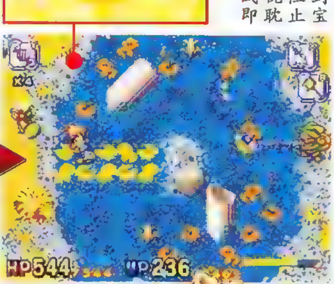
当与其他玩家联机游戏时还可以进行宝物的争夺战。玩家可以与别人联手对付即将得到宝物的玩家，这种对抗的乐趣也很是不错哦！

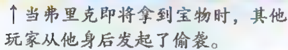


←弗里克就要拿到宝物了，但是他的阻止者们也对宝物虎视眈眈，一场夺宝大战即将开始。









↑当弗里克即将拿到宝物时，其他玩家从他身后发起了偷袭。





小神游GBA SP加亮版

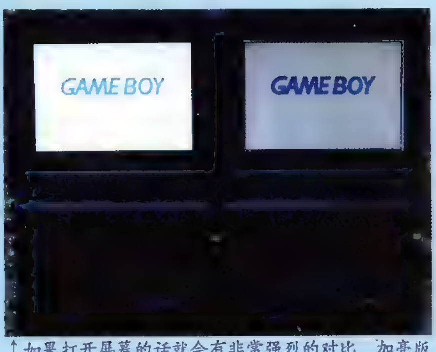
抢先体验——第一时间评测报告

文/岚枫

随着DS与PSP两大次世代掌机在全球的逐步推广，以GBA为首的上一代掌上主机在经历了它最辉煌的几年时间后也相继退出了历史的绚丽舞台。就小枫本人来说，虽然非常喜欢GBA上的一些经典游戏，但在画面表现效果更胜一筹的次世代掌机面前，GBA系主机的吸引力已经越来越小。所以当美版的“SP加亮版”发售后对其相关的报道测评也没有做太多的关注。直到神游公司将行货版的“SP加亮版”寄到编辑部，小枫确实的拿到手上后，才发现自己犯了个很严重的错误，竟然险些漏过如此好的东东没给读者大人们介绍。实在是罪过罪过！正好趁这次神游推出行货版的机会向大家做一个彻底的评测报告，有兴趣的读者不妨一看哦！不过小声说一句：“这里不是软硬兵团……”（天意：………）

为了做到全面、公正的比较和评测，小枫准备了神游发行过的全部掌上主机，除了手头这台蓝色的“SP加亮版”外，还有之前的小神游SP、iGBM和iDS。与老版本的SP对比，从包装盒上看，这次加亮版SP并没有做出太大的调整，甚至连主机的卖点“加亮型的反光型液晶屏”也没有标示在外包装上，反倒是在包装盒正面的右下角加入了“行货辨别法”，其中共有两点：第一是“白卡槽”，从主机上看这次加亮版SP的确采用的是白色卡槽，而之前的老版本SP则采用的是黑色卡槽，另一点就是“认证单”，只有在行货主机的包装盒中才能找到。有了以上这两点，大家在鉴别行、水货主机时是不是又多了几分砝码呢！


↑从外表上看，加亮版SP与老版本并没有明显的差异。



↑如果打开屏幕的话就会有非常强烈的对比，加亮版SP在屏幕发色和亮度上都远强于老版本，游戏时画面效果更是质的改变。

从主机的外表上看，除了卡槽的颜色外加亮版SP与老版本的SP几乎没有什么区别，但如果打开主机看到屏幕的话，就会感到惊奇的变化。因为使用了全新型的反光型液晶屏幕，这次加亮版SP的屏幕亮度和发色都是以前老SP那种依靠内置前发光板的屏幕所不能比拟的。画面的颜色相当艳丽，发色饱满，并且亮度极高，尤其是在光线偏暗的房间内效果更加明显。在老SP的屏幕下，用来控制前置灯开关的按键在加亮版中也得以保留，但作用变成了调节屏幕的亮度阶。比较遗憾的是，加亮版的屏幕并没有采用多级的亮度阶，而只有高、低两种。但在低阶亮度下依然有非常好的视觉效果，所以大家不用有丝毫的担心。一直有传闻说这次的加亮版SP所采用的液晶屏与iGBM相仿，因此小枫也特意拿来iGBM进行对比，比较的结果是，在同样是最高阶亮度的

情况下，加亮版SP的亮度和发色都要强于iGBM，但是可能是因为画面太过艳丽的原因，加亮版SP的屏幕在显示一些比较深的颜色时会有些刺眼，但如果将屏幕亮度改成低阶，就不会有这种问题。总的来说，这次加亮版的屏幕表现还是非常让人满意的。




↑加亮版SP不同亮度阶的对比图，左图为低阶亮度，而右图则为高阶，虽然从照片中并没有看出明显的差异，但如果实机体验的话就会有非常明显的感受。

主机在手感等方面与老SP没有丝毫的差异，而烧录卡、盗版卡依然可以“完美”地运行在这台主机上。与之前推出的同样是采用了反光型液晶屏的iDS主机相比，加亮版SP在画面精度、发色、亮度等方面都有着绝对的优势。假设之后真的会出现DS SP的话，是否会采用这样优秀的液晶屏呢？让我们拭目以待吧。下面是四台主机在运行《马里奥医生》标题画面时的对比图，放在一起大家能够更加直观看出差异：



↑加亮版SP在高阶亮度的显示效果：发色、亮度等都接近于完美，唯一的瑕疵就是部分颜色实在是艳得过头，有些刺眼。还好可以用亮度阶来调节。



↑iGBM在最高阶亮度下的显示效果，虽然与加亮版SP还有些差距，但色彩明显要柔和许多，亮度也比较合适，如果屏幕再大些就好了。



↑同样采用反光型液晶屏的iDS，但在显示效果上与加亮版SP却有着不小的差异，期待今后能够推出改良版



↑老版本的SP画面效果，作为当年时尚掌机的代表，如今的显示效果只能用惨不忍睹来形容，不过它也到该“退休”的时候了。

就神游公司表示，加亮版SP并不是以新产品的形式面市，而是将它替代原先老版SP投放市场，并且在价格上也不会做出太大的调整。也就是说在不久的将来，玩家就可以用几乎相同的价钱买到屏幕显示效果要好N多倍的加亮版SP了。这对于玩家的诱惑实在是太大了。还有大家比较关心的电池问题，因为时间关系，小枫只做了一次测试：在完全放电再充满电池的情况下，使用行货正版软件《密特罗德 零点任务》在高阶亮度最高音量下，反复播放片头和演示动画，七个小时后电源灯变红，再过一个小时自动关机。虽然没有官方宣称的10/18小时那么夸张，但对于一般玩家的日常游戏已经足够了。屏幕的耗电量与电池的续航能力也的确让人满意。小枫这里还是要提醒一下诸位读者，要支持我们的行货主机，毕竟行货的质量与售后服务都是水货所远不能比的，并且还有现在这样的高性价比，就更没有犹豫的余地了。



特别报道 NDS全球累积销量达到1300万台





任天堂在2006年1月发表了NDS目前全球销量已突破1300万台的消息。NDS从2004年11月发售到今，在一年多的时间内，销量已经突破了1300万台。其中北美销量累计为400多万台，日本从2004年12月到现在累计销量为500多万台，欧洲市场从2005年3月开始发售后到现在累计有350多万台，全球累计销量共计1300多万台。

NDS在这么短的时间内能有这种佳绩，也许是我们都没有想到的。当然，这种销量也是由它的软件而决定的。《任天狗》可以说是NDS上杀手级的软件，虽然在这款作品前也有很多宠物游戏，但是这款游戏却把宠物游戏和NDS独有的机能巧妙地结合了起来，使它受到了全世界玩家的欢迎，走到哪里都会掀起一番波澜。此外还有2005年年底发售的《马里奥赛车DS》和《动物之森》这两款游戏可以说是NDS网络游戏的先驱了，不但发挥出了NDS的硬件机能，还利用了无线网络使局域的联机扩展到更大的范围。这两款游戏也为NDS在圣诞商战中取得了很好的成绩。其中，《动物之森》从11月23日发售后，在一个月的时间内轻松突破了百万大关，另外，在圣诞节前后的两个星期中NDS的销量就突破了百万。

在几款销量过百万的软件中，《脑锻炼》（《东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授锻炼大脑的DS训练》简称）系列也算很有代表性的了。大家应该还记得岩田聪所说的：NDS不仅面对的是游戏玩家，而且还要让更多不玩游戏的玩家一起加入到NDS的行列中。而《脑锻炼》系列正是为这句话做出了完美的解释。《脑锻炼》的内容主要是一些锻炼大脑以及反映能力的小游戏，而这些小游戏基本是一看就能明白，正因为如此，这款软件无论是玩家还是非玩家都可以参与进来。目前这款软件的累计销量已经突破了百万，而作为《脑锻炼》续作的《更锻炼大脑的DS训练》从2005年12月29日发售到2006年1月8日，在短短的两个星期内就达到了70万套。而任天堂也表示在今后的NDS软件中，会推出更多类似《脑锻炼》系列的软件。目前，其他厂商也纷纷在NDS上推出这种类型的软件。

经历圣诞和新年两次商战后，NDS累计销量虽然达成了1300台，但另一方面在日本已经出现了供不应求的情况，任天堂目前也加快了生产步伐。真心祝愿NDS能越走越好。

特别报道 热点聚焦CES2006



今年全球规模最大的消费科技产品展览会——CES2006（国际消费性电子产品展）于1月5日在美国拉斯维加斯正式开幕，展会为期4天，有2000多家厂商参展，备受各界瞩目。

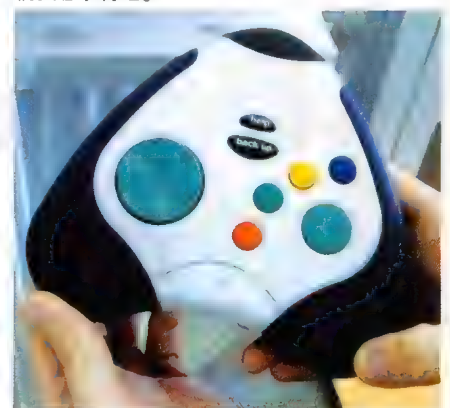
在本次展览会中，从事开发以及贩卖车内装饰品的美国VISTEON发表了可以在车内玩GBA的液晶搭载系统“Dockable Entertainment Featuring Game Boy Advance。利用这个设备可以在车上玩GBA游戏，此外，这个设备还可以播放CD和DVD，并支持无线耳机。这款设备除了可以车载外，还可以拆下来作为单独的游戏设备。这个设备采用的是10.2寸的显示屏，可以连接在车厢顶部，使用专用的无线手柄来进行操作。比起搭载XBOX360的日产汽车，本设备除了与任天堂正式合作方外，可以在任何车上搭载，目前此设备的名称以及是否对应多人游戏等信息，官方还尚未公布。

在展会中SONY也展出了最新发布的LocationFree软件，通过INTERNET可以使装有无线网卡的笔记本电脑或PSP可以接收到电视节目。这个软件套件包括播放软件和LocationFree基站，基站尺寸为46mm×183mm×128mm。PSP使用这款软件时，版本必须是2.5或者更高，否则不能使用。这款软件将于今年1月上市，价格为300美元。

除了GBA的车载游戏设备还有PSP电视节目播放软件，在本次展会还展出了一款掌上娱乐设备，这款设备是由iRiver开发的。iRiver是一个以开发数码产品为主的公司，于2000年成立，母公司为韩国电友有限公司。iRiver曾公布过可以和XB360连线的MP3——H10，本次展出的掌上娱乐设备——G10是由韩国Reigncom公司（iriver的母公司）和韩国电信运营商KT合作推出WiBro游戏设备。

G10是结合MP3、PDA等多功能于一体的掌上娱乐设备，屏幕采用800X480的液精屏幕，平时可以作为MP3等媒体的播放设备。此设备机身为滑盖设计，推开滑盖后，可以看到方向键等按键，使这款设备成为一台掌机。G10使用的是WINDOWS MOBILE5.0的系统，内置4G-8G的存储空间，拥有WI-FI无线网络功能。目前，此设备支持的游戏格式以及其他相关消息还没有公开，请关注我们的后续报道。

随着新的一年到来，我们可以看到各大厂商都有一些大动作，特别是iRiver的这款G10，可以说它的出现是在挑战PSP。我们也许会想到当初挑战GBA的GP32，最终还是因为没有软件的支持而失败了。从G10的外形来看，便携的设计是PSP不能比的，而其他功能以及硬件配置看起来也和PSP差不多，但是最重要的还是软件的支持。G10今后的命运究竟如何？让我们拭目以待吧。





PSP《TALKMAN》推出欧语版

SCE决定在2006年5月在日本和欧洲同时发售《TALKMAN》的欧语版，目前该版本中预定收录的语言为：英语、意大利语、西班牙语、德语、法语、日语共6国语言，前作与麦克风捆绑发售，这次是否捆绑发售还是未定。

《TALKMAN》是使用PSP的USB数据线端口来连接专用麦克风，通过声音识别来对各国语言进行声音翻译。软件中共收录各语种共3000句对话。在2005年11月17日发售的《TALKMAN》收录了日语、英语、汉语、韩语共4种语言，除了英语是作为世界上流通语种外，基本都是东亚地区主要语种。而这次面向欧洲发售的《TALKMAN》欧版，除了保留了英语和日语外，汉语和韩语都换成了欧洲的4种主要语种。不过这样一来，如果想用汉语或韩语和欧洲的语言进行翻译就是不可能的了。看来《TALKMAN》在今后还真是有必要推出个国际版，相信使用起来会更方便些。



神游推出iQue SP增亮版

在任天堂公布了GBASP增亮版后，神游公司目前也公布了iQue SP增亮版。加亮版采用了GBM的屏幕技术，使画面效果比普通的iQue SP更为艳丽，屏幕亮度也进一步增加，增亮版iQue SP在使用时间方面比普通iQue SP更长。详细内容请见本期评测。

增亮版iQue SP的上市时间为2006年元旦。

产品名称：iQue SP增亮版

性能特点：

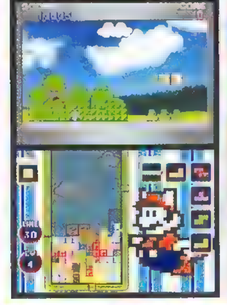
1、背光液晶屏（与micro相同）

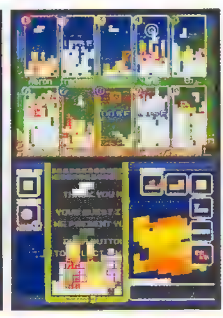
2、续航能力13小时，比普通SP多2－3小时

3、颜色：铂金色、海蓝色、玛瑙黑。

NDS版《俄罗斯方块》登场

元祖级的方块游戏《俄罗斯方块》目前决定在NDS上推出，NOA（任天堂美国分部）宣称这一作的《俄罗斯方块DS》不但可以通过NDS的无线联机功能进行多人对战，而且还可以通过任天堂WI-FI进行网络对战，目前美版的发售日定于2006年3月20日，日版未定。





《俄罗斯方块》基本是无人不知，无人不晓，即便是不玩游戏的人也至少知道这个名字。通过几个方块简单旋转和落下就构成了这款游戏。该游戏最大的优势就是上手十分容易，没有复杂的系统，谁都可玩一玩。在GB时代这款游戏曾经当过GB的救星，在GB处于低迷的时候这款游戏在GB上的出现一击扭转了局势。由于GB的便携性以及利用连机线的对战，给掌机玩家带来了更多的乐趣。

随着NDS的出现，从有线到无线的进化，从局域到网络的进化，使联机的范围逐渐扩大，多人联机再也不用被线牵着了。而这次公布的NDS版《俄罗斯方块》把无线联机和出现没多久的WI-FI无线网络都利用上了，并且支持最多10人对战。相信这一作《俄罗斯方块》一定会给市场带来不小的冲击。

以变装为主题的怪盗游戏登场

NAMCO在近期公布了一款以变装为主题的NDS游戏，名为《怪盗鲁索》，官方定义游戏的类型为变装AVG。

本作中玩家操纵游戏的主角“怪盗鲁索”利用他的得意技能“变装”来解决各种事件。变装系统主要是利用NDS的触摸机能，用触摸屏来画出各种变装用的面具。

游戏的主角名叫海藤流想，是一个正义感很强的少年。平时和普通少年没什么两样，但实际上他就是怪盗鲁索。流想的爷爷在世间被称为传说中的怪盗“百万假面”，“百万假面”是一个正义的怪盗，人们对他都敬佩，鲁索和他的爷爷一样都是变装达人，加上自身很强的正义感，也成为了一名正义的怪盗。

目前NDS上这种要求自己动手创作的游戏越来越多了，从《马里奥赛车DS》的车标，以及《动物之森》中的设计图样，还有利用NDS画漫画的《漫画家育成物语》。由此可以看出厂商都在游戏中多多少少增添了一些可以个性化的游戏要素，并且会在游戏中直接体现出来，这也许也是现在游戏发展的一种趋势吧，不过，这对玩家的要求也许更要提高了。





新型NDS主机外形的设想

任天堂预定在1月召开新品展示会，很多玩家在会前就在想此次展示会中会展出些什么。NDS已经发售有一年了，于是很多玩家就不约而同地想到了NDS的改进型，目前相关的传闻很多，而且还有一些玩家设计了NDS改进版的假想图。下面这几副是一个国外玩家设计的假像图。

按键和机身设计为滑盖，可以向两边拉开。拉开后可以看到NDS闭合时的上屏，翻开后就可以看到下屏了。原来在上屏边上的扬声器也转移到按键的下面了。这种设计缩小了NDS携带时的体积，方便了许多，不过这毕竟只是个假想图。以任天堂掌机的惯例，NDS推出“瘦身”版应该是顺理成章的了，希望NDS的“瘦身”计划能像GBASP一样成功。



掌机咨询情报站

●PSP《北欧战神传》特典公布

SQUARE-ENIX（以下简称S-E）预定于2006年3月2日发售的PSP版《北欧战神传》预约特典在近日公布。

特典是名为《VISUAL PROFILE》的PSP版《北欧战神传》设定集。从角色设定到游戏中世界的设定解说，以及本作中的过场CG画面都被收录在其中。设定集只随游戏预定，不单独发售。

《北欧战神传》是PS上非常经典的RPG游戏，游戏中唯美的人设令很多玩家都很喜爱。这次女神饭们又要为它掏腰包了。



●S-E的GBA游戏廉价版公布

S-E最新公布了在GBA上发售的3款游戏廉价版，并决定在3月9日推出，售价3300日元。这3款游戏分别是《最终幻想战略版ADVANCE》《史来姆大冒险 冲击的尾巴团》《王国之心 记忆之链》。

●《洛克人》家族再添新成员

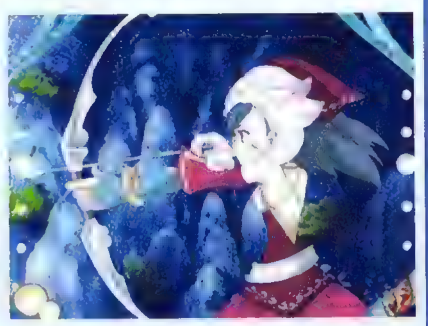
大受好评的经典动作游戏系列《洛克人》，最近在这个大家族中再添新成员。此次公布的新系列名为《洛克人ZX》，本作中主角分为男主角（凡）和女主角（艾尔），两个人利用一种被称为生命金属的金属片可以变身为“仿制X”。另外还有一位被称为“仿制Z”的神秘人物，目前官方还没有公布更多的消息。

●《富蛋的商店街》出货量突破百万

上次我们在新闻中报道过任天堂部分NDS游戏出货量突破了百万。目前除了任天堂的游戏外，由BANDAI发售的《富蛋的商店街》出货量也突破了百万。这款以电子宠物为主题的游戏从发售以来销量一直都很好，累计销量已经达到了70万套。

●《圣剑传说 玛娜之子》发售日延期

预定在2月23日发售的《圣剑传说 玛娜之子》发售日延期为3月2日。延期的理由是为了进一步提高游戏质量。此外发售厂商从原来的S-E改为了任天堂。



●《脑锻炼》走向国际市场

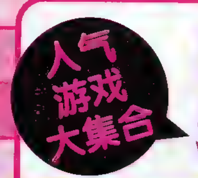
在日本正红的《锻炼大脑的DS训练》决定于2006年3月在欧洲发售，欧版名为《Prof Kawashima's Brain Training: How Old is Your Brain》，游戏中可以使用英语来输入语音，这是《脑锻炼》走向国际市场的第一步。

●《火影忍者 最强忍者大结集4》在NDS上推出

由TOMY推出的《火影忍者 最强忍者大结集4》决定在NDS上推出。本作的画面和前作相比没什么改进，类型从ACT变成了乱斗性质的对战ACT。该游戏预定在2006年春发售。

●《传说的斯塔菲4》游戏画面公布

上次报道过为斯塔菲设计新衣服，这次官方公布了这一作的游戏画面。从画面质量上看和GBA版相差不多，游戏的下屏则是显示类似《银河战士》的地图，其他相关消息目前还没有公开。不过《怪盗瓦里奥》《传说的斯塔菲4》这两款游戏都使用了《银河战士》的地图系统，而《银河战士》则是变为了3D游戏。





因为VGAME网站的改版，使得排行榜的网络投票部分票数丢失，也使得本期的票数较上期有了一定的减少。希望大家能够继续排行榜的建设。



1位 口袋妖怪·绿宝石

厂商：NINTENDO　机种：GBA
类型：RPG　发售日：2004.09.16



当期3143/累计9205



2位 恶魔城·晓月圆舞曲

厂商：KONAMI　机种：GBA
类型：ACT　发售日：2003.05.08



当期2189/累计5904



3位 黄金太阳·失落的时代

厂商：NINTENDO　机种：GBA
类型：RPG　发售日：2002.06.28



当期2011/累计5943



4位 超级机器人大战OG2

厂商：BANPRESTO　机种：GBA
类型：SLG　发售日：2005.02.03



当期1884/累计5019



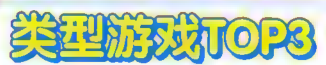
5位 黄金太阳·被开启的封印

厂商：NINTENDO　机种：GBA
类型：RPG　发售日：2001.10.26



成了黄金太阳的世界

当期1841/累计5585



名次	游戏	厂商/机种/类型	当期	累计
6位	口袋妖怪·叶绿	NINTENDO GBA RPG	1712	5096
7位	口袋妖怪·火红	NINTENDO GBA RPG	1545	4701
8位	马里奥赛车DS	NINTENDO NDS RAC	1530	4856
9位	口袋妖怪·红宝石	NINTENDO GBA RPG	1511	4508
10位	口袋妖怪·蓝宝石	NINTENDO GBA RPG	1456	4437
11位	超级机器人大战J	BANPRESTO GBA SLG	1287	3841
12位	火炎纹章·烈火之剑	NINTENDO GBA SLG	1109	3157
13位	恶魔城·苍月的十字架	KONAMI NDS ACT	1043	3155
14位	火炎纹章·圣魔光石	NINTENDO GBA SLG	998	3333
15位	洛克人ZERO4	CAPCOM GBA ACT	987	2919
16位	真·三国无双A	KOEI GBA ACT	960	2773
17位	牧场物语·矿石镇的伙伴们	MMV GBA RPG	921	2689
18位	马里奥赛车	NINTENDO GBA RAC	886	2678
19位	逆转裁判3	CAPCOM GBA AVG	675	1439
20位	塞尔达传说·众神的三角力量	NINTENDO GBA A·RPG	621	1322

类型游戏TOP3

ACT游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	恶魔城 晓月圆舞曲	KONAMI	GBA
2位	恶魔城 苍月的十字架	KONAMI	NDS
3位	洛克人 ZERO4	CAPCOM	GBA

RPG游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	口袋妖怪 绿宝石	NINTENDO	GBA
2位	黄金太阳 失落的时代	NINTENDO	GBA
3位	黄金太阳 被开启的封印	NINTENDO	GBA

RAC游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	马里奥赛车 DS	NINTENDO	NDS
2位	马里奥赛车	NINTENDO	GBA
3位	山脊赛车	NAMCO	PSP

SLG游戏

名次	游戏	厂商	机种
1位	超级机器人大战 OG2	BANPRESTO	GBA
2位	超级机器人大战J	BANPRESTO	GBA
3位	火炎纹章 烈火之剑	NINTENDO	GBA

FTG游戏

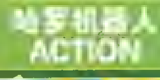
名次	游戏	厂商	机种
1位	格斗之王 EX2	SNKPLAYMORE	GBA
2位	街霸2X 复活	CAPCOM	GBA
3位	龙珠Z 舞空斗剧	BANDAI	GBA

游戏品质



作品

批评家



哈罗机器人 ACTION



机种：NDS
版本：日版
厂商：SUNRISE
类型：ACT
发售日：2006.12.15

TAO 魔物之塔与魔法之卵

机种：NDS
版本：日版
厂商：KONAMI
类型：ARPG
发售日：2005.12.22



翔武

哈罗机器人 ACTION：《哈罗机器人》系列一直是以SUNRISE的机器人为卖点，GBC版的《哈罗》可以说是系列作品中最好的一作了，有很多自己独特的系统。NDS版游戏类型简直就是为了触摸屏而制作的，登场作品也变少了，失去了这个系列本来风格。

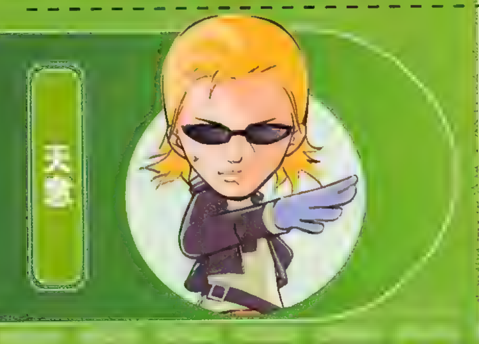
TAO 魔物之塔与魔法之卵：从KONAMI在NDS上的几部作品可以看出KONAMI对NDS的游戏开发还是很用心的，本作也不例外，画面可以说是NDS游戏中的上等水平，但是音乐方面就不是很好了。游戏的类型是不可思议迷宫，和《西林》等同类游戏相比还是差点意思。



青子

哈罗机器人 ACTION：继GBC和GBA后，哈罗系列的最新作。这一作从原来的RPG游戏变为了一款ACT游戏，游戏中主要用触笔或方向键控制哈罗滚动，通过撞、摔投等动作攻击对手，胜利后会出现最终一击特写画面，不过这一作做的不是很好玩，不推荐。

TAO 魔物之塔与魔法之卵：首先这个游戏的全3D画面很不错，给人好感，游戏音乐和音效也算不错。游戏方式和GB版的《魔物之塔》很相似，就是进入魔物之塔消灭怪物，收集魔法之卵，固定塔层会发生固定情节。但是游戏迷宫似的塔层不是很有趣，虽然系统还算可以。



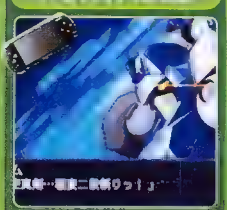
天空

哈罗机器人 ACTION：最初以为是和GBA版的哈罗机器人一样的RPG游戏，结果真正玩上了才大呼上当，原来是将球状的哈罗和别的哈罗机器人在规定的场地内进行对战，因为哈罗是球状，所以只能通过滚动来移动位置，场地内还有许多陷阱，可以互相陷害。

TAO 魔物之塔与魔法之卵：本作是KONAMI以GBC版的同名游戏为蓝本重新制作的，游戏风格已经借由NDS强劲的机能从平面2D走向了3D，借由NDS的触摸机能，在下屏上使用触笔画出魔法阵。游戏中周边建筑房屋都采用3D建模，所以大地图上行走时的感觉很棒。强烈推荐玩家试一试。

天下的掌机迷们，在我们玩游戏时，请不要忘记背后付出的是父母的金钱，害怕、理解和爱。（唐牧春）
男，16，江苏省苏州市桃花坞龙兴桥一号三幢308，215003

超级机器人大战MX PORTABLE



机种：PSP
版本：日版
厂商：BANPRESTO
类型：SRPG
发售日：2005.12.29

本作在PS2版原有的基础上加了少量的要素，主要方面没有改变。本作是掌机上第一个能喊出来的《机战》，也许眼睛厂打算用这款作品来测试一下PSP开发机战的效果，不过在这款作品后，厂商是不是也该考虑下以后的原创作品了？

PSP的原创游戏真是越来越少了？画面达到PS2水品，《机战MX》的画面比较精美，很具感染力，可惜的是PS2版读盘的速度快的优点在PSP版中不见了，对于4:3的画面采用多种可选方式还算明智。对于掌机的玩家来说是个不错的选择。

机战MX终于如约来到了PSP上，虽然是PS2主机的复刻版，但是却做出一些细微的变动，关注系统增加了关注作品的数目，敌人的数据也做出了相应的改变，装甲更厚，HP更多，似乎是为了使掌机的机战能够玩得能耐久。

巫术 绯色的封印



机种：NDS
版本：日版
厂商：STARFISH
类型：RPG
发售日：2005.12.2[illegible]

巫术可以说是最著名的第一人称视角RPG了，在众多平台上都有它的身影。NDS版《巫术》在利用双屏的同时不失原有风格，不过在触摸屏的利用方面仍然是很牵强。另外，本作的遇敌率实在是高得恐怖。喜欢这个系列的玩家可以来尝试一下。

从486时代开始，一款经典RPG游戏在游戏史上占据非常重要的地位，始终拥有无数拥拓者，它就是《巫术》。《巫术》是一个AD&D游戏，同魔法门系列一样，游戏采用主视角方式，通过触摸屏选择人物各种行动命令更加方便。对于喜爱AD&D游戏的玩家不要错过。

1987年最早在苹果机上推出的巫术系列不知道如今还有几人能够记得，如今这款游戏也降临到了掌机NDS上，游戏中的机关依旧很难，往往同一个机关能卡住很多次还是找不到解决的办法，喜欢挑战高难度解谜游戏的玩家不要错过。

机动剧团 高达麻将DS



机种：NDS
版本：日版
厂商：BANDAI
类型：TAB
发售日：2005.12.2[illegible]

继GBA版的《哈罗噗呦噗呦》后，《机动剧团》系列又推出了《高达麻将》。游戏中的人物仍然采用Q版造型，在玩的过程中还有很有意思的语音。另外故事模式中每话的标题也很恶搞，比如“高达在大地上立直”。本作推荐给喜欢高达的玩家。

一款小品游戏，高达中的人气角色通过麻将一决胜负的游戏。512M的游戏容量使画面和音乐非常出色，又配合大量语音，非常不错。Q版高达人物造型非常有趣，而且故事情节风趣恶搞，对于没接触过高达系列的玩家也很有吸引力。

这次机动剧团一行十多人在NDS上演麻将轻喜剧，虽说是非BANDAI擅长的麻将游戏，但是这游戏依然很好玩，所有的角色在进行每一步行动，比如摸牌、碰、杠、吃、胡时都有真人语音，他们所说的台词都和原动画中的一模一样。

哈罗机器人 机器人的战斗



机种：GBA
版本：日版
厂商：SUNRISE
类型：RPG
发售日：2002.[illegible]

GBA版的《哈罗》有一点《英雄谭》的味道，这一点从名字上也不难看出，但是在战斗系统方面，完全是在跟《口袋妖怪》的风。GBC版中复杂的培养系统在GBA版中也变得固定化了，而且收录的作品也没有GBC版那么多了，唯一能作卖点的也就是那些机器人了。

GBA上这款《哈罗机器人》采用了类似《英雄谭》的移动方式。游戏玩法就像口袋妖怪一样收集各种机器人，把收集到的部件和哈罗机器人组合。游戏中可以收到狮子王凯这些出现在原作动画中的人物。游戏饭丝向严重，推荐机器人FAN玩一玩。

BANDAI旗下的SUNRISE推出的以高达中可爱机器人玩具为主角的RPG游戏，游戏中可以通过获得各种零件装备哈罗而生成其他的SUNRISE旗下的不同机器人都登场，非机器人的饭可能对这款游戏不会有太多兴趣的。

俺有对生活的领情，俺有对掌机事业的理解，俺虽然不是真掌机迷，但是没有掌机的生活是残缺的。（王智文）
男，19，辽宁省大连市西岗区香二街海港楼1-1-3，116021





冒险王

机种：NDS

版本：日版

厂商：BANDAI

类型：ARPG

发售日：2005.12.22



更锻炼大脑的DS训练

机种：NDS

版本：日版

厂商：任天堂

类型：ETC

发售日：2005.12.29



冒险王： 游戏的开篇实在是有够烦琐，画面与音效也相当得不友好，让人一上来就没有玩下去的冲动。虽然游戏是改编自同名的动漫作品，但对于对原作并不了解的玩家来说却没有任何吸引力，游戏的战斗系列给人感觉似曾相识，但像幻灯片一样的动作让人无法忍受。

更锻炼大脑的DS训练： 前作的大受欢迎带来了续作的登场，虽然仍是以脑力锻炼为主旨，但是游戏难度要比前作高了不少，最初可以玩的汉字书写、拼汉字等脑力锻炼游戏都要求玩家有不错的日文功底，这种面向日本玩家的游戏，国内玩家玩起来的乐趣还是打了一些折扣的。



冒险王： 《冒险王》的动漫作品在日本一直都拥有不少粉丝，所以该系列的游戏不断推出也就不足为奇了。在本作中，玩家要和比特等动漫人物一起展开新的冒险，目的是让双子岛重新恢复和平。游戏的整体水平不算太高，如果不是系列的铁杆，那么请在购买前三思。

更锻炼大脑的DS训练： 在《脑锻炼》第一弹的销量成功突破一百万之后，系列第二弹又在新年到来之前和大家见面了。与一代相比，二代增加了不少新的锻炼项目，相信这些新要素能够帮助本作创造出更高的销量。但是，对于不懂日语的中国玩家来说，本作的吸引力就不会太高了。

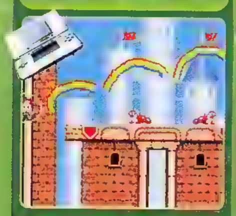


冒险王： 又是一款动漫改编过来的游戏，又是一款惨不忍睹的FANS向作品。厂商随便将游戏的类型标榜为A·RPG，但游戏冗长的开篇以及粗糙的游戏画面实在让人提不起玩下去的兴趣。游戏的战斗系统有些类似于传说系列，但手感非常差，没有丝毫爽快感。

更锻炼大脑的DS训练： 神作啊！神作啊！虽然以小枫的日语水平也就只能玩玩里面的算术题吧……中午吃午饭的时候听到那些日语达人的同事们绘声绘色的闲聊这款游戏有多强多强，亲自尝试后发现，果然好强！但是我不会写日文汉字啊！苍天啊！大地啊！谁来救救我吧！

玩的游戏太多就不能细品游戏的内涵了。（吕佩文）
男，19，山东省淄博市第六中学03级19班，255300

新彩虹岛



机种：NDS
版本：日版
厂商：TAITO
类型：ACT
发售日：2005.12.29

游戏的画面很可爱，音乐也不错，唯一的致命伤是用触笔画彩虹会经过相当长时间才有反应，导致玩家不得不打一定的提前量，如此一来难度大大增加，无法将其称之为一款轻松的休闲游戏。也许不用触笔画彩虹而破关也能成为达人挑战的目标吧，笑。

本作是一款拥有可爱人设的动作型游戏，它充分运用了DS双屏的特点，为玩家们提供了一个毫无拘束感的游戏场地。玩家主要依靠用触笔画出的彩虹攻击敌人，推动游戏进程。因此，开动脑筋，利用各种形状不同的彩虹来完成游戏就是本作的乐趣所在了。

本作的人设相当可爱，游戏规则也非常简单，就是用触笔在下屏上划出彩虹以此来攻击周围的敌人。主角的最终目的就是升到场景最上方的终点处。因为游戏的场景用上下屏连接而成所以玩家的视角相当广阔，虽然游戏看似简单，但难度并不低。

吃豆人世界3



机种：NDS
版本：美版
厂商：NAMCO
类型：ACT
发售日：2005.12.07

《吃豆人》一旦做成了3D动作游戏，问题就随之而来了，游戏中的视角是可以用LR两键手动切换的，在不切换视角的情况下，很多地形看不清楚，而如果一边应付敌人一边切换视角难免手忙脚乱。游戏的画面看起来比较灰暗，场景设计也不够亲切。

本作是为了纪念PAC-MAN诞生25周年而制作的一款特别游戏，其纪念意义也许远远高过游戏本身。但这并不是说本作就没有可取之处，在继承游戏一贯风格的基础上，新增的游戏要素和移动方式也给本作增添了不少可玩性，系列玩家可不要错过了哦！

许多玩龄较高的玩家都对NAMCO的“吃豆人”这个系列非常熟悉，但本作给人的第一感觉实在是诡异，这真的是我们可爱的吃豆人吗？我还以为进入了盗墓者的世界呢。游戏的画面在DS的同类游戏中属于上游，游戏的玩法更像是一款普通的3D ACT。

洛克人X



机种：PSP
版本：日版
厂商：CAPCOM
类型：ACT
发售日：2005.12.15

本作是SFC版《洛克人X》的复刻版，本作在画面和音乐方面都有了明显提高。本作中采用了《洛克人X8》的3D渲染技术，使原来SFC版的简陋画面焕然一新，而且人物在游戏中的造型也和家用机上的《洛克人X》系列一样了。

虽然本作只是一个移植版，但是制作精美的画面给玩家呈现出不输给电视的视觉效果。游戏中的关卡比较丰富，增加了不少新的要素，值得玩家深入研究。游戏操作手感也能让人满意，可以说是一款出色的动作游戏。系列玩家千万不要错过。

本作是SFC上同名游戏的移植作，借助PSP的强大机能游戏在诸多要素上得到了相当大的提升。尤其是游戏的画面和音效根本不是原作所能媲美的。在操作感和关卡设计上，本作继承了系列作品一贯的优秀，希望洛克人系列的玩家千万不要错过。

锻炼大脑的DS训练

机种：NDS
版本：日版
厂商：任天堂
类型：ETC
发售日：2005.05.19

人的大脑在20岁之后就会逐渐衰退，因此每天进行几分钟的大脑训练有助于保持大脑的活性化，这款锻炼大脑的游戏就应运而生了。由于游戏面向对象包括从小孩到大人的广大年龄层，因此热卖也是情理之中了，也强烈推荐各位玩家来试试这款有趣的游戏。

当《脑锻炼》这款游戏刚刚推出的时候，没有什么人会把它和百万销量挂钩。但是，这款游戏凭借着中国“寓教于乐”式的游戏风格，在日本取得了骄人的成绩，让厂商狠狠地赚了一票。可惜其中有一些涉及到日语的锻炼国人无法进行。

自从DS主机问世以来，各种崭新的游戏类型都随着主机的创新而出现在业界中。本作就是其中的典型代表；只需要非常简单的游戏规则，却可以获得非常多的乐趣。这才是游戏的真谛。但对于国内玩家而言，本作的语言障碍是很难逾越的。

正在存钱买DS，现在我已经饿得不行了，实在没有力气讲话……坚持就是胜利……（韩舒）
男，18，湖南省长沙市天心区赤岭路45号长沙理工大学561信箱，410076

吸血鬼猎人的时代已经过去了？

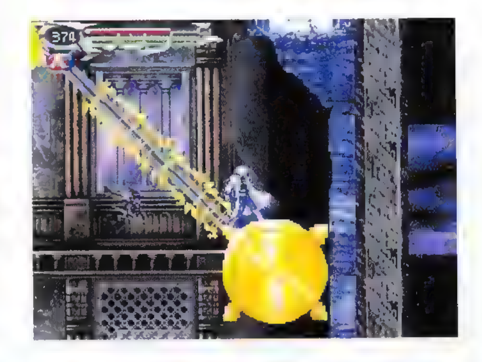
苍月的十字架

□KONAMI　□ACT　□2005.08.25　□5229日元
□1-2人用　□卡带　□12岁以上推荐

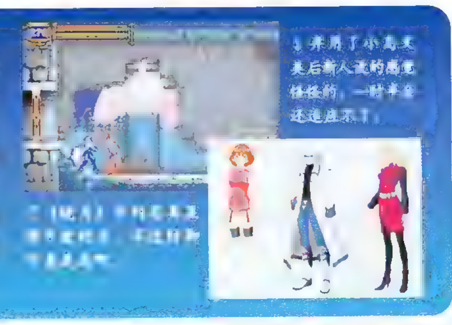
NDS发售，多平台制霸的KONAMI自然紧随其后地将看家法宝《恶魔城》搬到了任天堂的新掌机上，一方面作为向任天堂示好的标志，一方面又能尝试一下使用了触摸屏的新类型《恶魔城》是否能被玩家所接受。于是延续了GBA版《晓月的圆舞曲》剧情和系统的《苍月的十字架》就应运而生了。

《苍月》的故事主人公依然是来须苍真，上一作中苍真的魔王之力已经消失了，魔力之源的混沌也已经被彻底消灭，但是此作开篇就说明苍真只是众多魔王的候补中的一人，某教团教主发现了其他更多的魔王候补，他们的目的不再是单纯的破坏世界或者统治世界，教主信奉的是力量的平衡，当正义的力量出现的时候必然需要一个邪恶的力量来平衡这个世界。（PS：《罗德岛战记》中的灰之魔女卡拉的理念也和教主的信条很相似，但是卡拉还是因为控制不了邪恶力量而帮助主角一行，但是教主的命运就是作为祭品见了上帝）魔王当然不能存在，世界终将和平，苍真再次使用了本来在前作已经消失的魔王之力，一路抢夺各种怪物的魂，将其他的魔王候补们全部消灭干净，再次进入了深渊（混沌的核心？）消灭了一些被吸血鬼猎人们和阿鲁卡多反反复复推倒了几百次的BOSS们，接着又战败了恶灵的集合体，故事结束。而另外一条支线的洋子和尤里乌斯·贝尔蒙多叔叔等人再次沦为了配角，不过配角照样能活的精彩，在二周目中此二人颇有夫妻之相，当尤里乌斯用武力强攻不行的时候可以换洋子上场使用三种魔法攻击，古语云“冯唐易老，李广难求”，时隔上作《晓月》一年多的时间，曾经的那个一蹦三丈高，会横向瞬间移动的尤里乌斯已经不在了，叔叔的跳高能力大不如前，跳一下离地才三尺，大腹便便，也许贝尔蒙多家族的下一代该登场了。而半人半吸血鬼的有角幻也老兄则更逊，自己把自己关在棺材里百年不活动后的下场就是出场就被多米特利一个魔力球打到版边看不着影子，看来外面的世界改变的还是太快了。由此可以得到这样一个观点：掌机上《恶魔城》系列的主角已经不再是吸血鬼猎人了，而是继承了吸血鬼特性的人类本身，VAMPIRE KILLER的时代已经成为了过去。

还是说说本作的系统吧，宣传视频明确表示



●苍真的明星之路



高三的朋友们，让我们和小编们一起努力吧！（黄维）
男，18岁，湖北省广水市西城派出所，432700，QQ：277130354



使用到了触笔，但是游戏中用到触笔的地方最多不超过四处，而且触笔的作用只是在划开屏幕上的冰块时用到，其他时候再没有用到了，更甚至有玩家直言本作的触笔就是个鸡肋。不过上下屏的技术还是用到了点子上了，上屏的地图方便随时查看道路并决定下一步行动方向，下屏则是战斗画面。全部的道具还是和《晓月》一样，甚至可以说大部分道具完全一模一样，但是由于采用了武器合成系统入手的方法简单了不少，比如死神的镰刀，《晓月》中是通关后2周才可入手的，而本作中只需要将斧系最高武器和死神的魂合成就可以在一周入手了，《晓月》中最强的光剑则可以通过大剑武器和魂来合成，而前作BOSS RUSH才能拿到的真空刃可以用突剑武器和蝗虫魂合成。

游戏整体上的难度再次降低，最终的BOSS没有什么特色的招式，轻轻松松就能无伤灭之。唯一有点实力的还是之前的那只怪龙——盖哥斯，拼命练级提升了HP和防御也能无视这BOSS的存在。

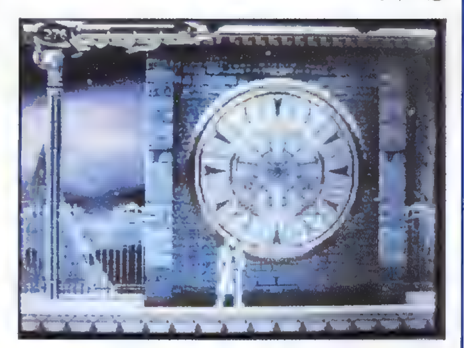
前作受到好评的魂系统被保留，而且还将魂系统加强，魂得到的越多，魂的等级越高，有的使魔魂升级后还能变成更可爱的形态，有的黄魂升级后加成的能力数值越高。此外还可以和朋友的游戏交换魂，若想收集全部魂的话还可以和GBA的前作联动获得一枚增加魂出现几率的戒指，配合9级的亡灵的魂可以增加18点的幸运，这样的配置想收集任何怪物的魂都变得异常简单。（PS：如果没有和GBA联动，直接去光头军火商那也能花300000买到魂戒指）

游戏的背景和人物都重新绘制过，背景相当的精细，一花一草一木都能看得清楚上面的条纹，人物带着的轻微的残象特效很有运动的感觉，人物在站立不动时衣物随风飘动，跳跃时手臂的挥动和衣物的摆动都非常的舒服，可以说《苍月》的画面达到了PS上《月下》的程度。

谈到《恶魔城》就不得不说说音乐，听过《苍月》原声的玩家就应该有种印象，无论是诡异风格的或者是激昂的或是柔情的音乐听着都很细腻，绝对不是简单的电子模拟的效果，特别是那段重新制作后的《VAMPIRE KILLER》，甚至比PS版的更有激情。

其实玩过PS《月下》的玩家应该能发现，《晓月》的道具武器系统就是《月下》的遗产，而《苍月》不光继承了《月下》的武器道具，《晓月》的魂系统，这次更是将《月下》的一些敌人原封不动地请到了本作，当然这对老玩家来说有种特别的感动。引用一句公式的话语来形容就是“继承了前作的精华并在本作发扬光大”。

文/天意



●为什么让人就想到了《月下》



新年购机谨防各种奸商手段



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

眼看着寒假来临，同学们也蠢蠢欲动开始准备入手不同的掌机设备了吧？近期商家可是要笑开怀了，云云自己在奋战一月（期末考试）后终于恢复正常的生活，寒假因为有些事情需要去深圳，甚至过年都要呆在深圳，不能回家陪父母，感到非常抱歉，在家的读者朋友们可要多陪陪家人，毕竟春节是一年当中最团圆的节日，平时大家忙工作忙学习，春节这几天再不好好陪陪家人可就说不过去了。

应该有不少朋友准备在春节的时候购买NDS吧，那么在买机时大家可得当心了，因为目前市面上充斥着大量的翻新机，尤其是美版和欧版，说句夸张点的话，市面上99%的美版机和欧版机都是翻新机，这种现象又让云云想起了当年出现的GBA翻新机，这次出现的美版翻新机跟当年的情况类似，不但数量多，而且范围广，深圳、上海、北京、重庆、南京各地都有发现，当年的GBA翻新机也正是如此，全国各个地方都可以见到它的踪影。从云云考察的情况看，此批NDS翻新机又有“官方翻新”的嫌疑，当然这也有可能是香港或者沿海一带少数几个有实力的D商做出的东西，但是数量过多，一般的D商可没这能力，再加上事先有GBA主机官方翻新的案例，所以在NDS时代出现官方翻新也极可能，只是我很是不懂为何在NDS发售后这么短的时间内就出现了官方翻新机？那么这样说起来还是D商做出来的？正好云云寒假一行要去深圳，顺便可以去接触一下某些实力雄厚的“特种”商人，了解一下这个翻新机的具体状况。

至于玩家在购买时应该注意什么呢？首先之一是观察包装，翻新NDS的包装是类似于日版的白色纸盒，上面有翻新的标志，不过也有可能游戏店用真正的NDS包装来放NDS主机，这就没法从包装上进行区别了。观察要点之二：不管如何，翻新机都没办法与原装机相比，它最大的特色是外壳部分地方有磨损，当然也不排除有少数成色好的翻新机，但是我们可以拿一台确定是原装机的NDS与之进行对比，是驴是马一比就知道，特别要注意各个接口以及按键。注意事项之三：美版机的电源是110V，并非220V，如果买到的美版机所配的电源是220V，甚至是组装的货，那就有问题了。注意事项之四：尽量选择日版NDS，因为目前发现的翻新机基本都是美版或欧版，而非日版，当然也不排除有日版翻新机的可能，只是云云没发现而已。最后有一点是最有效的，倘若有游戏店报出910元左右的价格，那么这是翻新机无疑，毕竟原装机的进价都不止910元……

那么现在买什么机器最保险呢？前面提到了日版NDS，其实还有个选择就是行货NDS，也就是iQue DS，而且目前行货NDS的价格小调，只需要970-999元就可以入手，同时神游公司近期也推出了玩家期待已久的《触摸瓦里奥》，同时还有《任天狗》中文体验版，加上之前发售的《直感一笔》，算起来神游公司一共推出了三款中文NDS游戏。只不过神游公司遭遇很是惨，在《触摸瓦里奥》上市不久即糟DUMP，同时能够正常地在烧录卡上面游戏，连存档都很完美，看来神游公司还有得忙啊……

本月最令人惊喜的就是GBA上面终于有了GBC模拟器，测试了《仙剑奇侠传》GBC版以及《口袋妖怪》GBC版，无论是声音还是图像表现都很完美，看来云云又要用GBM玩上许多GBC上的大作了……





近期市面上的NDS烧录卡产品以SC-SD和M3-SD最为吃香，SC-SD因为价格便宜（270-300元），功能也不赖受到了玩家的喜爱，而M3-SD因为其多媒体功能以及完美的游戏兼容度更是在玩家群中拥有良好的声誉，只是其价格稍高（470-500元），不是每个玩家都能接受，其它的NDS烧录卡市场表现都一般，尚需观察发展状况，不过从云云得到的内部消息来看，各个烧录卡厂家都在开发新产品，其中EWIN FLASH的下代产品以MINI-SD为载体，做到GBA真卡大小，Supercard更是选择了PSP所使用的记忆棒为载体，方便PSP/NDS两机都拥有的玩家，限于篇幅，下期再详细和大家讨论新一代烧录卡的开发状况，在此云云给大家拜个早年啦！

责编/雪人

终于加入NDS家庭啦！！！好感动！2006年的1月10日值得纪念。（崔波）
男，24岁，北京市东城区东中街32号510室，100027，E-mail：cuibo_121@163.com



零五年掌机大事细细道来



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得满滋润的。

时至年末，各行各业都流行搞个盘点什么的，金融机构的工作是年终结算，文体界兴评个年度风云人物，政治方面则有N大事件。红透全国的超级女声、两胜亨德利的神奇小子丁俊晖、神六载人一飞冲天，这些都是值得我们回味的。我没有资格代表谁做出正式的年度盘点，但作为电玩媒体人，我想小谈几句我所谓的总结吧。首先必须坦言2005年的中国电玩业并没有什么值得普天同庆的大事件，唯一值得庆幸的是我们还有神游，去年我们的玩家第一次尝到了与国际同步的滋味，神游第一时间引进发售GBM为中国玩家增加了底气，虽然这一件事还不至于代表我们已经赶超世界，但至少有了一个好的开始，这是非常重要的，也是值得载入史册的。第二件值得关注的事件依然来自神游，去年的马里奥20周年庆祝活动国内比日本要慢了一拍，就在大家以为神游要原封引进日版机型时候，神游闪电推出了令日本玩家都垂涎的重制版主机，而且价格更是令人意想不到的合理，把20周年活动真正做到人人有份，平民化是去年神游最得人心也最成功的战略调整。除此之外我已经想不到其他令人骄傲的事了，当然，如果要把灰色事件也加进来的话恐怕一期的版面也装不下，诸如PSP豪华版配件推出假货、DS机壳面市翻新机横行，都值得一说。不过大过年的，既然报了喜就不想再报忧了，希望明年这个时候我的盘点能再多几件令人自豪的事件吧。

日前有一件事原本可以列入到年度事件中，不过因为出发点不同，我感觉还是不入为好，圣诞节期间神游终于把iDS的售价调整到与水货持平的档次，不过很明显这是在市场的重重压力下不得以而为的，讲难听点就是发现东西没人要了，被迫降价甩卖，并非从为玩家考虑的角度出发，这就是我个人不把他列入年度事件的理由。但必须肯定的是这对神游和广大玩家以及商家都是共赢的，如果这一天早些到来，那么神游将会名利双收，不过现在至少还保住了利，因为水货只有再次大幅度降价才能确保自身的市场份额，否则只能是走上当年水货SP全军覆没的死路，届时行货垄断国内市场，关起门来的钱就好赚多了。值得深思的是，这次的降价并非所有的地区市场都能够享受到，至少是无法第一时间享受，就在截稿前厂家给江西地区的报价依然是未调整的原价，这令人感到非常的困惑，降价的消息已经在网络以及杂志等媒体铺天盖地很久了，零售商根本无法向当地的玩家交代，这黑锅全让我们给背了，真是有苦难言。

春节市场方面凡是有行货的机种都不会有大幅的波动，大家可以放心在假期购买，唯一可能涨价的只有PSP，本来2.0版本机器货源紧张就导致了行情走高，水货商更不会放过春节这个发年终奖的机会。果然就在截稿时传来惊人消息，PSP一夜之间疯涨了近两百元，就连批发商自己都笑言是天价，到了春节是否还会再涨恐怕已经没人关心了，反正都已经是天价了，原本有计划入手的玩家心都凉了大半。好在日前原组棒之间的价格战给玩家找了点平衡，组棒厂家是以平均每月50元的降幅高举价格牌，原棒方面终于坐不住了，2G行棒于日前悄然上市，关键是价格合理的令人惊喜不已，现在随机购入2G行棒已经成为最佳选择，相信接下来组棒的行动将会更加实惠，都说做存储类产品是暴利行业，我想跳水空间绝对是有的，只要厂家愿意让出利润，没什么不可以的。另外，打算购入小神游SP的玩家不必再考虑普通版本，选择马里奥20周年纪念版吧，价格和普通版基本持平，何乐而不为，最新上市的加亮型主机也是核心玩家的首选，虽然价格略高一些，但物超所值啊。最后阿俊给读者大人们拜个早年，预祝全国的玩家人旺机旺运道旺！

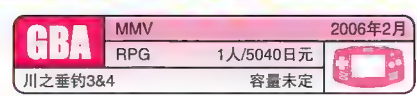
责编/雪人



PSP普通版	1850元
PSP豪华版	2050元
NDS	1040元
小神游SP	640元
小神游SP加亮版	680元
小神游GBM	850元
GBM	750元
翻新GBA	350元
翻新SP	520元

GBA是永不落幕的，当手握NDS，PSP时，也应当想想被窝里GBA时光！（朱俊豪）
男，17岁，浙江省嘉兴市嘉善县魏塘镇龙柏花苑16幢42栋401室，314100，QQ：86263554

钓鱼 重新制作的合集


GBA | MMV | 2006年2月
RPG | 1人/5040日元
川之垂钓3&4 | 容量未定

1997年GB版的《川之垂钓3》与1999年GBC版的《川之垂钓4》将以合集的形式登陆GBA，内容上没有变化，画面则略微强化。

↑用得到的各种渔具来进行垂钓，既能用浮漂垂钓，也能用垂漂来钓深水层的鱼



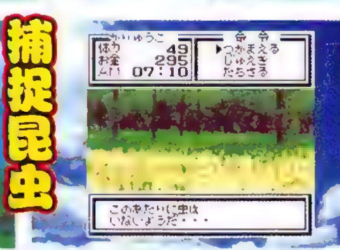
→在《川之垂钓4》中，能把野外采摘到的植物种在花坛里



←《川之垂钓4》中可以潜水，收集水底的贝类、水生植物等。



→《川之垂钓4》中还能捕捉昆虫，不仅可以出售给商店来换取金钱，也能自己饲养一些捕捉到的虫子。



←在昆虫采集地点也不是每次都能捉到虫子的。



PSP牧场新作《无垢的生命》发售日将于1月20日公布，而在此之前又公布了一些新的游戏 画面，先睹为快吧。

PSP | MMV | 2006年春
RPG | 1人/价格未定
无垢的生命 新牧场物语 | 容量未定

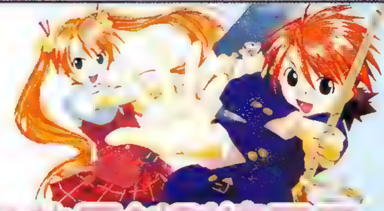
←除了在海边垂钓外，还能在冬季的河边上凿冰垂钓。

‣主角的爱车能在草地、沙漠等各种地形行驶。



↑游戏中的时间随真实时间流逝，到傍晚就可以看到美丽的夕阳了。

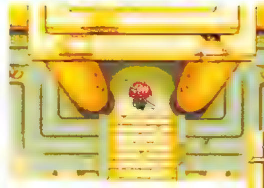




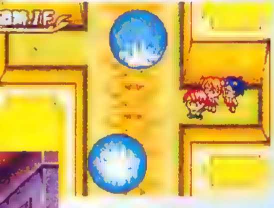
GBA	MMV	2006年3月
	RPG	1-2人/5040日元
魔法老师涅吉 课外教学2		容量未定

以麻帆良学园祭前夜为舞台的原创剧情展开

麻帆良学园的学园祭前夜，突如其来的恐怖魔力包围了整个学园，涅吉将带领3年A班的学员找出事件的真相，保护学园。游戏中还能欣赏到各个女孩子穿着COSPLAY服装的样子哦！



←身为老师的涅吉接受了学园园长的命令，开始调查恐怖魔力的根源。



→学园占地面积广阔，因此学园中有遗迹、森林这样的地方也就不足为奇了。



↑3年A班的全体31名学员全部登场，探索中可以向她们收集情报。



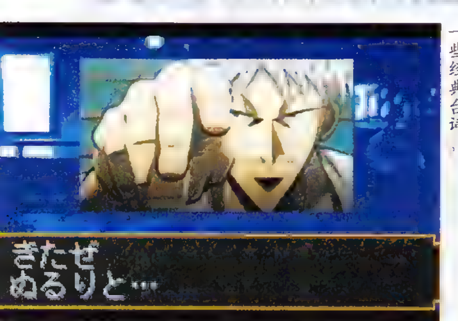
←使用卡片与敌人进行战斗，进行攻击时会有各种视觉效果以及动画。



GBA	CULTUREBRAIN	2006年春
	RPG	1人/5040日元
斗牌传说		容量未定

《斗牌传说》是一部以麻将为题材的动画，描述了天才麻将手赤木的故事，动画中涉及了很多麻将专用术语。这部作品被搬上GBA，就意味着动画中的牌局可能在游戏中重新再现。游戏中包括自由模式、教学模式以及故事模式，在故事模式中满足破关条件的话，就能推动剧情发展，而如果能满足另一些特殊条件，就能发生特殊事件，还有相关动画可以欣赏。

天才赤木的牌技在游戏中再现



←故事模式中赤木会说出动画中的一些经典台词，

←破关条件形形色色，其中也有相当苛刻的条件。

→牌局对手不仅仅是敌人，还可能有赤木的同伴哦，

NDS	SEGA	2006.03.02
	RPG 1~2人用/5040日元	
哆啦A梦 野比的恐龙2006DS	对应触笔	



利用不同的卡片组合进行战斗

本作中，哆啦A梦等人来到了恐龙们生息的时代，将在这里开始一场新的冒险。与对手们的战斗主要依靠电磁卡片，玩家可以把他们组合起来，获得更强的能力。

体力 主人公的体力，被敌人攻击后会减少。



←哆啦A梦和恐龙组合在一起对敌人发起攻击！

↓恐龙开始攻击了！当玩家们使用了强力的恐龙卡片时就会出现这种情况。





用多张卡片来创建队伍

如果玩家将人物卡片和恐龙卡片组合在一起的话，就可以创建队伍了。



←凶猛的恐龙对准敌人发动猛烈攻击！

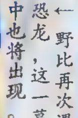


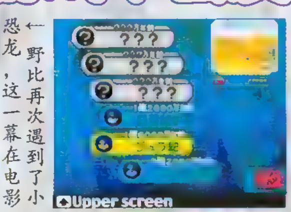
→受到攻击后的敌人受到了40点的创伤。

游戏中会发生独有时间



←野比再次遇到了小恐龙，这一幕在电影中也将出现。





本作的剧情以最新的电影版为基础，讲述了野比从恐龙猎人手中拯救小恐龙的故事，游戏中还将出现一些独有的剧情。

←电影的故事背景主要以白垩纪为主，而游戏中还增加了其他时期的剧情。



GBA	BANPRESTO	2006.03.23
	ACT	1人用/5040日元
蜡笔小新 呼唤传说的食玩之都大冒险		



本作是蜡笔小新系列继《呼风唤雨大冒险》之后在GBA上推出的第二作，本作中的COSPLAY能力得到了一定的提升。

依靠变身来提升自己的能力



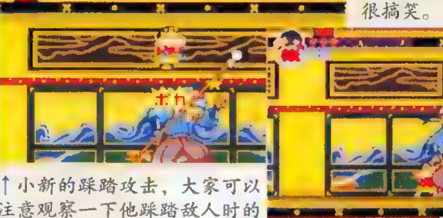
普通状态

↓新增加的技能可以使小新攻击远处的敌人。





↓小新的普通攻击，攻击者和被攻击者的表情都很搞笑。



↑小新的踩踏攻击，大家可以注意观察一下他踩踏敌人时的表情。

动感超人版



↑当小新变身成动感超人后，就可以攻击到高处的敌人了。



→小新可以发动动感光波，画面左上方的就是能量槽。

企鹅装版



→企鹅装COSPLAY是本作新增加的一种服装，在这种状态下，小新可以在水中攻击和高速移动。





↑穿上企鹅装的小新可以在水中与敌人作战。在某些关卡中，小新还要一边躲避来自水中潜水艇的攻击一边不断前进。

三國志DS

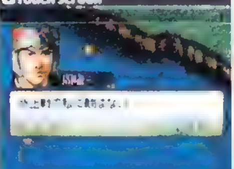


NDS	光荣	2006.02.23
	SLG	1人用/5040日元
三国志DS		容量不明

武将们增加了新的战斗技能

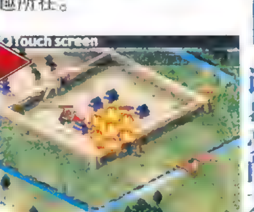


本作中，武将们增加了新的战斗技能，这些战斗技能都附带有特殊效果，利用这些技能使战斗中的策略性进一步增强，也是本作的乐趣所在。



周瑜的水神

←孙策军的周瑜发动了「水神」特技，军队的水上攻击力提升了一倍

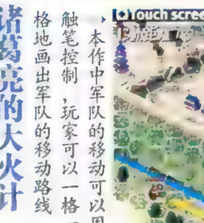


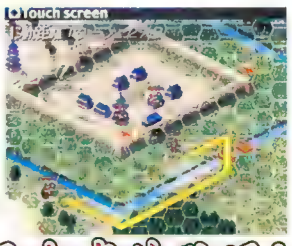
↑刘备军中的诸葛亮将要对敌军使用“大火计”。

↑大火在被攻击的敌军中燃烧，并向四周快速扩散。

诸葛亮的大火计

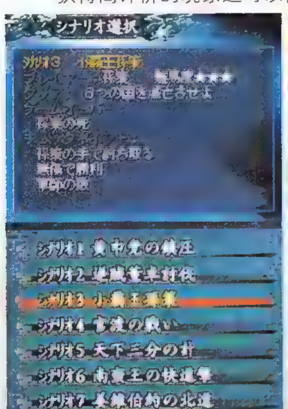
←本作中军队的移动可以用触笔控制，玩家可以一格一格地画出军队的移动路线



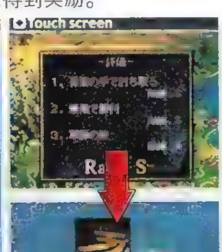


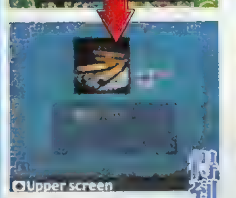
具有特定目标的挑战

本作追加了可以在短时间内进行的挑战模式，这些挑战包括占领一定数量的城市等特殊条件，获得高评价的玩家还可以得到奖励。



↑在此模式下重现小霸王孙策一统江南的过程。





得到稀有道具

↑完成挑战后，系统根据玩家的给出了S级的评价，于是，玩家获得了至宝“孙膑兵法。”

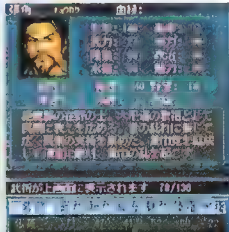
MD版历史事件登场！

复活剧情 184年 黄巾起义

↓游戏中，张角只会在这个剧情中登场，另外一些难得一见的武将也会登场，登场武将总数将达到系列最多的779人。



↑在完成挑战模式后，玩家将会获得相应的评价，如果得到很高评价的话，将会得到稀有道具，或者获得一定的经验值来学习特技。



信长野望DS

NDS	光荣	2006.03
	SLG	1人用/5040日元
信长野望DS		容量不明



升级版《烈风传》登陆DS主机

SLG新手必读 从游戏初始到战争的流程介绍

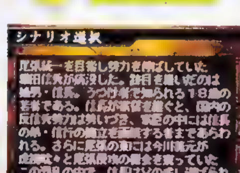
本作是以《烈风传》为基础制作的，用一张地图来表现整个日本，玩家要在这个世界中开创霸业！

1



↑在游戏的开始菜单中选择“开始新游戏”，也可以选择登录新武将。

2





3

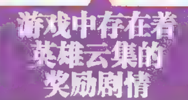




↑选择剧情之后，玩家根据不同势力所拥有的城池、士兵的数量以及要选择自己的势力，

可以更换势力首领

玩家选定大名势力之后，可以让与历史不相符的人来担任首领，也可以让其他武将谋反来担任首领。如果玩家让自己喜爱的武将担任首领的话，那么一些历史事件也会改变。









↑在宝物编辑模式中，玩家可以设定宝物的名字和作用

游戏中存在着英雄云集的奖励剧情

本作的剧情从“信长成年”开始到信长死后的“小田原征伐战”为止，时间跨度很长，事件也是非常丰富的。除此之外，游戏中还有一个作为奖励登场的剧情，该剧情的最终目的是要玩家来统一天下，所以被称为“诸王的战争”。

道具也是可以编辑的

玩家可以自己创造武将，武将的政治和战斗等能力都可以由玩家依据自己的喜好来决定。当然，玩家还可以创造能够提升武将能力的宝物。

4



↑在游戏开始后，玩家可以通过触笔来选择内政选项，通过不同的内容内政指令来建设自己势力范围内的城镇。不断地开垦土地和发展商业都可以增加自己的收入，最终达到富国强兵的目的

5



↑当玩家整顿好自己势力范围内的内政，调整好人员部署之后，就可以准备向敌国发动攻击了。通过发动战争来击败敌人的守城军队，最终占领敌城，增加自己的领土

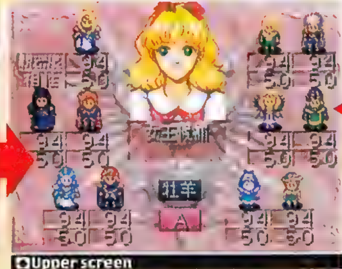
アンジェリーク デュエット

NDS	KOEI	2006.02.23
	SLG	1-2人/5040日元
安琪莉可 二重奏	对应触笔	



室内 写信邀请访客会面交谈





Upper screen

上屏幕显示人物状态

育成大陆的状况以及与守护圣的亲密度等情报都在上屏幕中表示，查看方便。



↑在自己的房间里给守护圣写信，约对方在休息日来访。



Touch screen

↑守护圣如约来访，与其进行会面交谈。

↓时常的会面接触提高了与对方的亲密度。



Touch screen

外出 与守护圣自由交谈



赐予荣耀的光之守护圣 Julious

←光之守护圣是九位守护圣的中心人物。

赐予丰饶的绿之守护圣 Marcel

→守护圣中最年轻的一位，对动植物非常关爱。

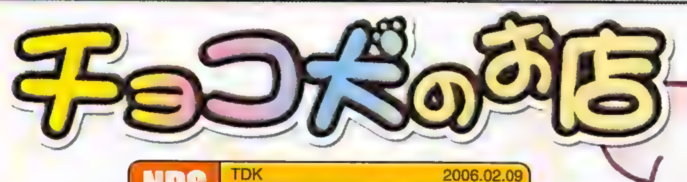


赐予强大力量的炎之守护圣 Oscar

←一流的剑士，为人热情，对女性很温柔。

赐予智慧的地之守护圣 Luva

→性格稳重，知识渊博，喜欢读书和钓鱼。



NDS	TDK	2006.02.09
	SLG	1-2人/5040日元
巧克力狗的商店		对应触笔

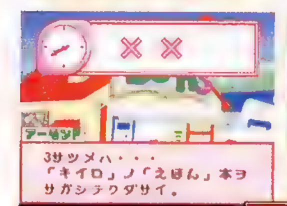
玩家在游戏中扮演的是蛋糕店的店长，通过买书等途径收集各种制作蛋糕的配方，目标是在一年后的点心大会中取得优胜。



→游戏主角，蛋糕店店长，梦想是做出新颖受欢迎的蛋糕。

收集制作配方

自己制作蛋糕

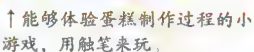




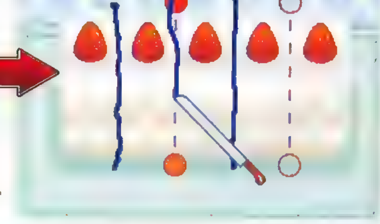
←经常会给玩家一些关于制作蛋糕的建议。



↑根据上屏幕给出的指示，选择相应的配方书。

↑能够体验蛋糕制作过程的小游戏，用触笔来玩。



↑摆上草莓切成合适的大小就完成了。

与其他小狗的交流

游戏中一共有10种巧克力狗登场，它们经营着各种商店，在店里玩小游戏也能得到配方哦！

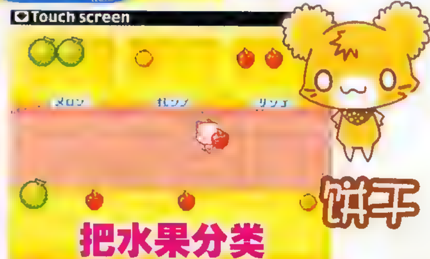


→在香蕉的饮料店里可以亲手制作甜筒冰淇淋。





←转动刨冰机的把手，制作出一碗清凉的刨冰。



→画面下方的台子上散乱地放着水果，把它们分类放好，左边是密瓜，中间是橙子，右边是苹果。

废柴传说



故事的主人公，通过父亲的发明引出了废品们的隐藏能力。

NDS	光荣	2006.03
	AVG	1人用/5040日元
废柴传说		对应触笔

本作是一款以“废品”为主题的冒险类游戏，讲述的是主人公洛克不小心迷失到废品王国，并且帮助王国的国王和居民解决不断出现的难题的故事。

游戏主要分为“漫画模式”、“触摸模式”和“战斗模式”三个部分，玩家要通过在三个模式中来回转换以推动游戏的进程。另外，本作可爱的人设出自森川幸人之手，给人以一种温暖的感觉。

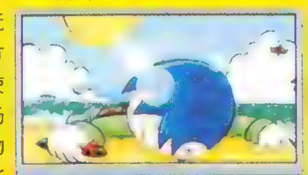
奇库塔库

废品王国的大臣，游戏中将成为洛克的向导。

快乐的、温柔的、温暖的冒险旅程

漫画模式

在“漫画模式”中，玩家可以通过用触笔点击的方法推动剧情的发展，从而使游戏流程继续下去。根据场面的不同，音乐效果和人物动作都会不断的变化。这些丰富的要素使得玩家在游戏时会产生一种超过单纯看漫画的快乐心情。



↑可以像看漫画一样玩游戏，真是一个不错的模式。



触摸模式

在触摸模式中，玩家触摸下屏幕画面中的某些地方后就可以引发事件，并且得到居民们的提示，找到道具或者是同伴。





←触摸画面中的某些地方就会触发某一事件，有可能得到珍贵道具哦！

可以使用不同的道具

魔术手

可以把手伸到高处的魔术手

球

希望自己能在空中飞行的球！

STORY







发明家的儿子洛克因为一次意外事件来到了废品王国。在这里，洛克依靠从父亲那里学来的知识，引发了废品们身上隐藏的能力，帮助大家解决了不少麻烦。但是，当废品王国面临有史以来最大的危机时，洛克和他的废品伙伴们能够成功化解它吗？洛克能够平安地返回人类世界吗？

你能将废品王国从危机中拯救出来吗？

废品王国的居民们



角落村的长老，将会给予玩家一定的帮助。

住在深洞里的隐士，知识渊博，但是略微有一点儿健忘。

作为对手登场的动物们！

原本与废品王国的居民们和睦相处的动物们突然对王国发动了攻击，与它们相遇后就会进入战斗状态。



战斗模式



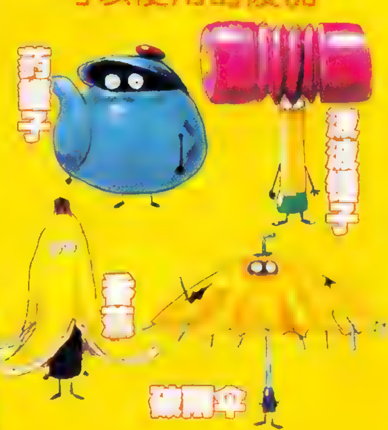
当玩家在触摸模式中遇到敌人后就会进入战斗模式。玩家要控制手下的废品们去战斗，有时将两件废品组合起来还会出现新的发明，而取胜的关键就在于如何把握时机来发明出合适的物品。

↓发挥聪明才智，灵活运用各种废品的能力来击倒敌人

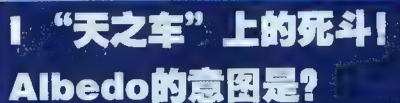
使用物品



可以使用的废品



Xenosaga I·II



1 一章与二章的流程重新构筑

PS2版《异度传说》的I章和II章发售日之间有两年多的时间，两作的画面与系统都有一些不同，而且两作之间的连续性很薄弱，而NDS的本作特别针对剧情的连续性进行了强化。

I “天之车”上的死斗！Albedo的意图是？



←被Albedo诱拐的M.O.M.O.，她身上到底隐藏着什么秘密呢？

↑向着第二Miltia坠落的天之车，能阻止最坏情况的发生吗？

↑为了阻止Albedo的阴谋，众人突入了“天之车”。

I章中扬长而去的宿敌 Albedo Piazzola

与J.r.和Gaignun同为原U.R.T.V.特殊部队的幸存者，由于三人是人工培育体，因此面容略为相似，Miltia纷争后与U-TIC机关接触频繁。

II 舞台转向第二Miltia，新的相遇在此发生



←U-TIC机关的总司令官Margulis又要再度伸出魔爪

→降落在第二Miltia上的谜之机体，从里面出来的人是紫苑的哥哥。

↑敌我双方的人型兵器E.S.对峙中，站在当中的是紫苑和M.O.M.O.。

新的同伴加入，紫苑的哥哥 卯月仁

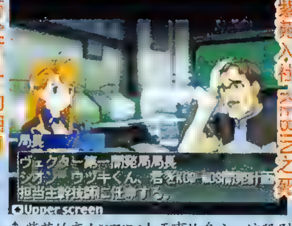
主角卯月紫苑的哥哥，原星团联邦军的军人，现已退役，在第二Miltia经营旧书店。过去曾与U-TIC机关的总司令官Margulis有着种种关系，是一位冷静沉着的剑术达人。

2 PS2版所没有的原创追加片段

NDS版的本作中加入了一些I章与II章中没有出现过的原创剧情，把紫苑、Guignun等人不为人知的一面展现在玩家眼前，让以前玩过PS2版的玩家也倍感新鲜。



↑到最后也一直跟随在Albedo身边的Realian，她与Albedo第一次见面的故事。



↑紫苑的恋人KEBIN由于事故身亡，这段剧情描写了他们的相遇相恋和悲伤的别离。



↑作为Kukai财团代表理事的Guignun，以与平常不同的视点来看看他日常的一天。

3 只出现过声音的人物也有了形象

Richard与Hermann是在PS2版中驾驶人型兵器而只出现过声音的人物，本作中追加了两人的形象，详细设定也已公布。

↓担任Margulis部下的异端查问官，作为Richard的家臣而向其宣誓效忠，武器是长棍。被给予人型兵器E.S.，与Richard一起袭击第二Miltia。



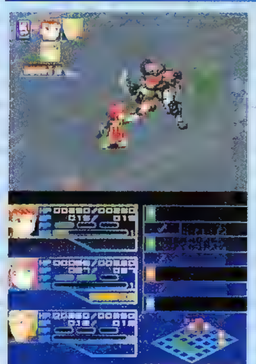
Hermann

Richard

←拥有近似双重人格那样的极端性格，这是由于亲眼目睹了姐姐的死亡而受到打击的后果。

4 战斗画面公开 DS版新要素追加

游戏中的战斗分为人物与E.S.战斗两种，本次介绍的是人物战斗，系统方面基本继承了I章的BOOST系统以及INVENT SLOT系统，并加入了DS版特有的新要素。



←攻击选择时，每个按键对应不同的行动，直接选择其中一个按键即可。



←根据攻击方式的不同，能给予多个对手伤害，使全体敌人炸裂。



←使用道具时，在下屏幕有专门窗口显示。



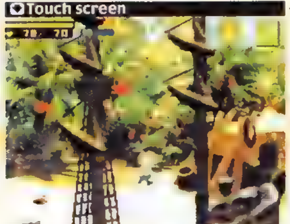

Contact
コンタクト



NDS	MMV	2006.03.30
	RPG	1人用/5040日元
CONTOCT		对应触笔

用尽全力去帮助两人达到目的吧!

一艘被不明身份的敌人追赶的宇宙飞船坠落在一个无人孤岛上，在飞船上的谢利必须修好飞船才能返回家园。要想修理好飞船，就需要得到一些元素的能量，于是，在博士的指导下，谢利开始了自己的冒险。



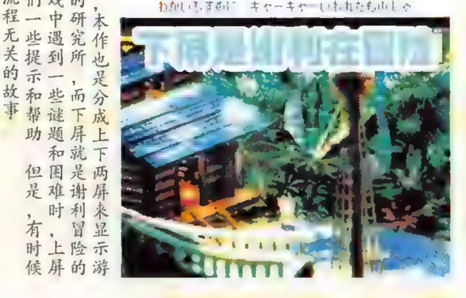
←玩家要以降落在无人小岛上的飞船为据点展开寻找元素的冒险，冒险的场所遍布世界各地，风格各有不同。画面上出现的这艘大船，究竟能不能成为我们的工具呢?

→与其他DS游戏一样，本作也是分成上下两屏来显示游戏状态，上屏是博士的研究所，而下屏就是谢利冒险的场所了。当谢利在游戏中遇到一些谜题和困难时，上屏的博士通常会给玩家们一些提示和帮助。但是，有时候他也会讲一些与游戏流程无关的故事

上屏是博士给出的提示



下屏是谢利在冒险



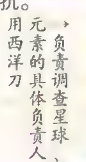
元素争夺者——神秘组织

除了玩家之外，还有一群人在寻找这种威力惊人的元素，他们就是神秘组织——“沉默高手”，玩家在游戏中将要同他们展开对抗。

世界顶级偶像
敏特



←地下世界的顶级偶像，但是却是谜一样的女人




搜索队总指挥
拉丝塔

→负责调查星球、寻找元素的具体负责人，使用西洋刀



飞船驾驶员
玛莉娅



←从外貌上看她是一个比较酷的女生



→不仅仅对机械十分懂行，而且力大无比

飞船维护员
布尔



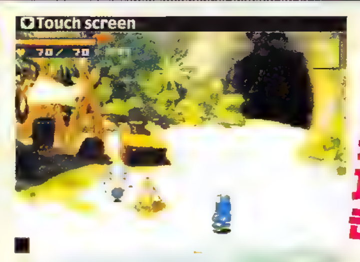
神秘迷你白猴
米利安

←一只不知来自何处的雄性迷你猴，身上还有不少等待揭开的谜团



用B键就可以随时随地战斗

在本作中，进入战斗系统是比较简单的，只要按一下B键就可以发动战斗模式了。举个例子，当玩家在城镇中发现敌人的时候，只要按下B键就可以进入战斗，并摆出攻击或防御的姿势。除了普通攻击外，玩家还可以锁定敌人后发动“封印”等特殊攻击，使战斗的变化更加丰富。



不管对手是谁都可以发动攻击



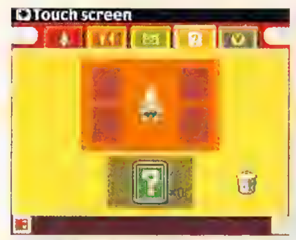
锁定敌人后就进入战斗模式

当发现敌人时，首先要用触笔锁定敌人，然后按B键，谢利就将开始战斗模式



↑→在游戏中，玩家可以攻击自己遇到的任何人，但是，某些时候如果攻击了普通的居民的话，也可能会发生一些不好的事情呢！

通过使用封印来打倒敌人们吧！



↑在很多地方都可以得到封印，但是在入手时并不知道它的种类



↑在鉴定画面中用触笔从右上方划下来鉴定封印的种类



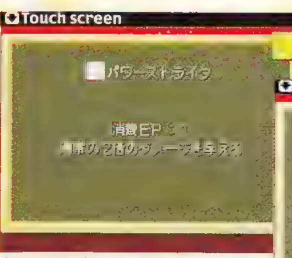
↑鉴定好封印种类后，把封印贴到看板上，这样以后战斗时就可以使用这个封印了

通过“特技系统”培养自己的主角

一共有30种特技

←图中并列排放着不同的特技资料，这里的评价代表着主角是好是坏，如果做了攻击当地居民等坏事的话，评价就会下降。

在游戏中，主人公谢利的特技一共有30种，这些特技主要分为攻击系和防御系。每一种特技都有不同的固定作用，玩家可以以此来制定不同的战斗方法。



↑使用了特殊技之后，主角可以记住一些固有技能，在不同情况下，学会的技能也不同

↓如果玩家用厨师特技来和敌人作战的话，那么就会学会能够轻易获得食物的技能。



NDS	TAITO	2006.01.19
	A·RPG	1-2人/5040日元
失落的魔法		对应触笔、WiFi

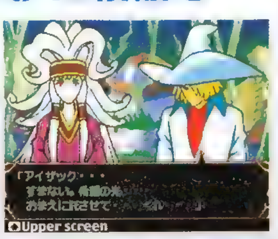
序盘剧情+系统+通信对战详细介绍

主角艾萨克踏上旅途的剧情第一幕

故事发生在创造之神死后的世界，神留下了七根魔杖，托付给作为世界之守护者的贤者们，魔杖代代传承，数千年来一直维护着世界的秩序与和平……突然，巨大灾难降临世界，魔物蜂拥出现，人们颠沛流离，失去了希望。少年魔导士艾萨克，即将踏上拯救世界的旅途。

世界守护之杖被夺

继承魔杖之一的女性贤者企图成为新的世界之神，开始夺取其他魔杖，世界的灾难降临了。



→蕴藏魔力的杖被疯狂的贤者夺走。

跟随老魔导士修行

在灾难与混乱中艾萨克与双亲分离，倒在森林中的他被老魔导士救起，并成为其弟子开始学习魔法。



咏唱基本练习

战斗中的移动和使用魔法都用触笔进行，魔法咏唱时，用触笔描绘出被称为“轮”的特殊图形。



↑最初学会的火之轮　向怪物发射火焰之箭

短暂旅途中的初次战斗

结束了当天的修行后，艾萨克被派往临近的塔姆塔村，平日里安全的路上竟然出现了魔物。



←救了艾萨克的老婆婆。

选择移动地点

事件或战斗结束后，用触笔在地图上选择移动的目的地，然后重复战斗或事件。



←移动地点用蓝杖表示。

借助谜之魔导士的力量

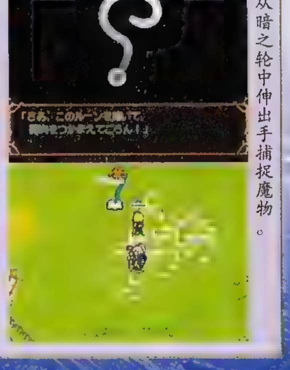
到达塔姆塔村时，村子受到魔物袭击，艾萨克独自迎战。谜之魔导士雷欧纳德教授了他利用魔物之力的方法。



←雷欧纳德教了重要知识。

捕获魔物

雷欧纳德教会了艾萨克暗之轮，能捕捉较弱的魔物进行驱使，在下次战斗中作为己方单位而用。魔物不仅能保护艾萨克，还能帮忙打开远处的宝箱等，指挥魔物战斗成为战斗的基本。



←从暗之轮中伸出手捕捉魔物。

归途中与少女相遇

艾萨克的归途中路过风车之原，巧遇了正被魔物追赶的少女特莉丝缇娅，为了保护她而战。



→相遇后立即被魔物袭击。

瀑布边出现了魔物

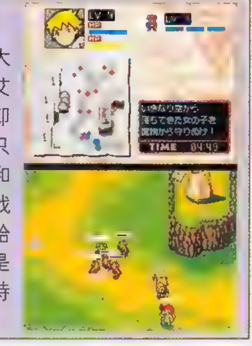
艾萨克来到一直作为取水场所的瀑布，发现鱼类大量死亡，魔物出现，决定回去报告师父。



→凶暴的魔物突然出现。

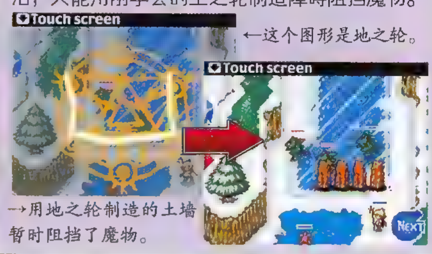
守护之战

与袭击少女的大群魔物的战斗中，艾萨克被操纵的魔物即使战败也没关系，只要保证艾萨克自己和少女的安全即可。战斗前特莉丝缇娅教给艾萨克风之轮，这是一场保护特定对象特殊的战斗。



逃出作战

在限定时间内逃离瀑布，魔物被打倒后又复活，只能用刚学会的土之轮制造障碍阻挡魔物。



←这个图形是地之轮。

→用地之轮制造的土墙暂时阻挡了魔物。

艾萨克被打发去取水

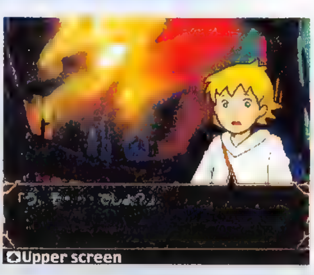
保护少女安全抵抗森林中的小屋后，少女的真实身份引起了老魔导士的注意，艾萨克被打发去取水，另两人则进行着重要的交谈。



↑两人的对话中包含着重要的秘密。

在家里等待着的是?

带着不安的心情匆匆赶回家的艾萨克，呈现在他面前的是一片悲惨的景象，大火熊熊，魔物肆虐，而他在火中目睹了灾难的元凶。



↑为眼前的景象而震惊的艾萨克。

对应WiFi!以故事模式中育成的人物通信对战

在游戏的故事模式中，经常使用的魔法种类会影响到艾萨克擅长的魔法属性，一百个玩家可能培育出一百个各自不同的艾萨克，再带上自己喜欢的魔物，就可以利用WiFi进行通信对战了。当对方的魔物部队慢慢靠近时，以华丽的大范围魔法给予对方痛击，绝对是非常爽快的对战。



←根据玩家的习惯，艾萨克的成长方向受到影响。



没有存档也能对战



↑即使没有游戏存档，也能使用游戏中预设的人物进行对战。



银河战士登场！

NDS	NINTENDO	2006.01.19
	TAB	1-8人/4800日元
银河战士弹珠台		对应触笔

小游戏 使用萨姆斯的特技破关

恢复原来的样子杀敌



→数次把弹珠打进上画面中蓝白色的灯那里后，就能开启这个小游戏。

变成原来的样子



←下屏幕中央出现射击台，把弹珠打到那里的话，萨姆斯恢复成原来的样子。

敌人出现 全部消灭



→上屏幕的画面里出现很多前作游戏中的敌人，用激光枪将它们全部消灭！

BOSS战 从取得道具开始战斗



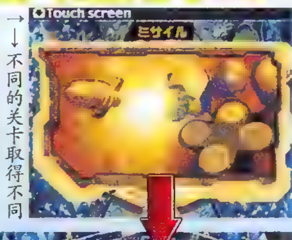
→上屏幕的台面是冰雪环境，当中的道具被护盾保卫着。



→用弹珠数次撞击护盾，击破护盾后就能取得其中的道具——POWER BOMB。



↑道具后面的巨大岩石动了起来，BOSS出现了！



→↓不同的关卡取得不同的道具，BOSS也不同。





ポケモンレンジャー

NDS	NINTENDO	2006年
	ACT	人数未定/价格未定
口袋妖怪战队		对应触笔

口袋妖怪战队的职责就是要帮助遇到各种困难的人，他们自己当然也会遇到各式各样的障碍，为此就要借助野生精灵的能力来解决眼前的困难。例如像下面这样利用小火鸡的火焰来烧掉阻挡在路上的草堆，是不是很有趣呢？

借助野生精灵的能力解决各种困难

←前进的道路上有两个大草堆阻挡，要借助火系精灵的能力了。

←先用捕捉棒去捕捉野生的小火鸡，然后借用小火鸡的能力烧到干草堆。

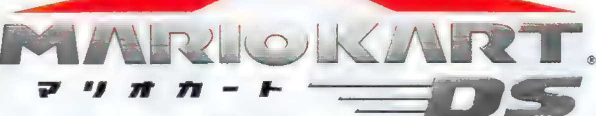
↑←干草堆燃烧起来了，烧尽之后露出了道路。

借用小火鸡的力量

→处理完之后就要让小火鸡回到大自然。

打开前进的道路

NINTENDO DS



好評発売中

4,800円



HOT MARIO BROS.







广告欣赏「马里奥赛车DS」

无论身在何处都能与好朋友进行对战

集系列大成的NDS版将网战乐趣推向了极致。将漂移技术充分发挥，利用丰富的道具来赢得第一吧！即使没有玩过系列前作也没有关系，在本作中你将可以体验到以前各代的经典赛道，无论你是否接触过搞笑赛车的游戏类型，这款游戏都将是你惟一的选择。



广告欣赏「失落的魔法」

次世代掌机RPG阵容的新锐势力

飘扬的音乐，感人的故事，华丽的画面，家用机水平的RPG游戏在次世代掌机平台成功实现。作为系列新作的“失落的魔法”延续了传统RPG的经典要素，加上NDS独特的性能，完美的融合在一起，打造新掌机阵容中的RPG经典。毫无疑问，喜欢RPG的你，不应该错过这款游戏


欢迎来到
电玩战队之森
村中生活
入门篇

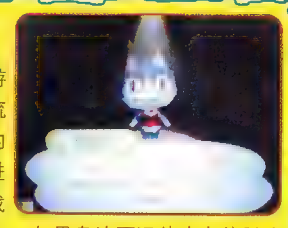
操作说明

十字键	移动
A	谈话、选择
B	跑动、拿物品
X	地图菜单
Y	物品菜单
L、R	跑动
开始键	存档
选择键	聊天菜单

游戏中界面较多，除了左侧的基本操作方法外，相同按键还有其他功能。其他常用按键方式有：在选择是或否（对或错）内容时，按B键可以直接选择NO。在菜单界面中按L、R键可以直接翻页，转换到其他界面。在物品交换界面（包括买卖、存放),按X键可以快速选择物品。还可以用触摸屏选择这些选项和控制移动，触摸屏方式和按键方式切换时，屏幕左上角会出现切换状态的图表。



漂流瓶模式



和大多数游戏一样，《动物之森》的开始菜单中无非是新游戏、继续和设置等常见选项，所以就只讲一下Tag Mode（漂流瓶模式）。玩家在游戏中可以在商店购买到漂流瓶，在瓶子里的信纸上写好文字后，把瓶子扔到海里，存档退出到主菜单后，进入这个Tag模式，一只名叫Rover的小猫出现屏幕上，这时游戏就处于等待联机状态。玩家可以保持这个状态外出逛街或者乘车，如果身边不远处也有处于这个模式的玩家，则可以互相联机交换漂流瓶。下次进入游戏后，玩家在海边可以捡到别人的漂流瓶，看到里面的信息。如果没有联到能够互换漂流瓶的玩家，不久后玩家扔出去的漂流瓶就会漂回自己的海滩。

菜单说明

按Y键进入物品菜单，在菜单中按L、R键翻页，从第一页的物品菜单开始分别为：

物品栏：调整金钱和物品，查看信件

图案设计：更换服饰等物品的图案

鱼类列表：查看鱼类的收集度

昆虫列表：查看昆虫的收集度

对话输入：输入文字和做表情

地图菜单：显示地图

朋友列表：Wifi联机模式所需的朋友列表。村子名称前的红色三角图案表示双方没有联机纪录，成功联机一次前面变为绿色圆圈图案。



道具使用篇

在商店可以买到很多道具，游戏初期商店规模很小，每天所售道具较少，但是每天所售道具随机，同样可以买到所有道具。当商店升级到后期，商店空间变大，所售物品增多，几乎每天都可以买到所有道具。这些道具的用途如下：

鱼竿：在河边或海边钓鱼

虫网：捕捉各种昆虫

弹弓：打下天上的各种飞行物

铁锹：挖化石、种植物、敲石头

水壶：浇花

斧子：砍树



这些常用道具中除了斧子都不会用坏，斧子经常使用会彻底损坏。除了在商店能够买到的这些用具，游戏中还有不能买到的金道具，获得方式和用途如下。

物品	用途	获得方法
金鱼竿	提高钓鱼的成功率	钓到所有类型的鱼
金虫网	大面积的网	逮到所有类型的昆虫
金弹弓	一次发射三颗石子	射下天上飞的15个东西，然后射下金弹弓
金铁锹	种钱树	准备两把铁锹，把一把种到地下，24小时后挖出得到金铁锹
金水壶	种金花	保持环境完美评价16天，会得到邮局的奖品金水壶
金斧子	不会损坏	和Pascal交换贝壳得到

金斧子的获得方式：有时周日森林中会来一个叫Joan的萝卜商贩，从她那里买一个红萝卜种子,种下一天后挖出萝卜，碰到海豹Wendell后把萝卜给他吃，得到Turban。碰到Sahara后，把Turban给Sahara得到椅子。把椅子给市长得到贝壳，在海边见到Pascal，交给他贝壳换得金斧子。

挣钱进阶篇

游戏中的挣钱方法很多，最简单的方式是可以通过捡物品挣钱。在海边捡贝壳去商店卖钱，在大门门卫处获得遗失物品卖钱，在城镇大厅垃圾箱中捡东西卖钱，还可能通过如下方式。

捡果实

空手摇晃长着果实的树，把果实摇下来，拿到商店卖钱。除了果实还可能摇下别的东西，同样可以卖钱，比如家具、蜜蜂等。虽然游戏中多达6种果树，但是玩家的村子中只能土产一种果树，到自己的商店卖土产的果实每个售价仅为100，其他5种则可以卖高价。通过联机或WIFI方式到和自己果树不一样的玩家处销售，每个可以卖到500。靠果树挣钱最好的办法是，在自己的土地上种其他果树，然后到商店以每个500的价格销售。树长大需要4天，结果实的时间为2天。



↑种不同果树除了可以在商店卖高价，多种果实摆在地上也很好看。

钓鱼

买到鱼竿后就可以通过钓鱼来赚钱了。方法是装备钓鱼竿后，按A键甩竿，鱼看到鱼漂就会过来咬钩,只要听到鱼漂沉下水的声音，立即按A，这样鱼就可以上钩了。鱼的种类是靠水中影子的大小来区分，一般一种体型代表了几种鱼，玩家在钓鱼的时候可以通过这个来辨别。



←海鱼一般要比河鱼值钱，所以想要钓鱼卖钱可以集中在海边钓鱼

捕虫

在商店买虫网，捕昆虫卖钱。有时用身体碰到某些树会出现一只马蜂，抓到这种马蜂可以卖高价，想通过捕虫挣钱可以考虑抓这种马蜂，不过这个几率很低。另一种方法是通过摇树，把马蜂窝摇下来，不过这种方法需要专用眼罩,如果不用眼罩则需要准确地把握时间。



←走路时听到昆虫叫声，拿出铁锹原地挖洞，也可以发现昆虫，

敲石头

在商店购买铲子，然后敲石头得钱。用斧子敲石头也行，不过斧子会损坏。在村里,每天都有一块石头可以敲出钱袋，哪块可以敲出来是随机的。敲石头的工具是斧子或者铁锹,由于斧子会损坏,所以最好选用铁锹。连续敲最多可敲出8个，中断时间稍长就没了，敲到第5个时还可以听到一种熟悉的声音。敲一次后角色就会被向后反弹，所以一般敲两次就不能敲到石头了。为了不被反弹而敲出更多的钱,可以在身后挖一排坑，注意，千万不要挖成一个三角形,把自己围在中间，这样会少得一个4000的钱袋。



挖化石

用铲子挖地上有“叉”形裂缝的地方，会挖出化石。去博物馆鉴定后，可以不捐给博物馆而去商店卖钱。除了化石还可能挖到别的东西。每天都可以挖到3个化石，可以捐给博物馆，也可以拿去卖钱。每种化石只能捐一次，所以挖到重复的就拿去卖钱了，一些恐龙化石卖得价值比较高。



←有时会挖出一种会晃动的石人陪葬品，不要摆在屋里呀。

炒股票

周日森林中有时会来一个叫Joan的山猪卖萝卜，白色萝卜可以买很多，红色只能买一个。从他这里买进白萝卜，然后到商店卖出，挣差价就是所谓的炒股。商店价格总在变化，具体价格可以和店老板Tom对话，选第三项查看他收购萝卜的价格。注意白萝卜在手中一周内不卖的话就会坏掉。



基础建筑篇

动物之森中除了8个居民外，其他建筑设施的主人都是固定的。游戏开始除了玩家之外，只有3个居民，随着时间推移会搬来其他5个居民。

住所

玩家自己的家。每次游戏开始的位置。在屋子中摆放自己喜欢的家具和物品，还可以改变地板和壁纸。

玩家住所的门前有个信箱，当有信时会发光提醒并发出“嘀嘀”的声音。



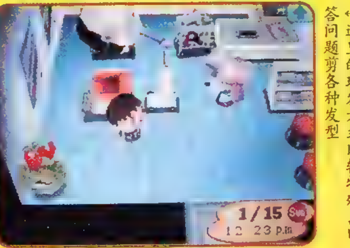
商店

玩家最常来的地方，在这里可以买卖各种东西，每天商店卖的东西也不同。所售物品包括：家具、壁纸、种子、用具等等。随着商店升级还会开设Timmy和Tommy兄弟的二楼卖场。



理发馆

在商店扩建后会出现理发店，这里根据提问可以理发获得不同的发型。



←这里的理发方式比较特殊，回答问题剪各种发型

服装店

在服装店可以自行设计服装和壁纸等图案；可以购买现成的服装、帽子、饰物等。



←这里最吸引人的除了服饰造型，还有右上角的帽子和眼镜。

邮局

在左侧窗口可以查看村庄评价、改变村庄旋律、捐款、搬家。右侧窗口可以寄信、存信、还款、存钱。右下角垃圾桶可以扔放垃圾，也可以捡到值钱物品。

邮局门前有个告示牌，在这里总有些有用的信息公布，比如某天将举行钓鱼大赛等信息。玩家还可以在上面发布信息。



←记得过一段时间，就来这里查看一下右下角的垃圾箱。

博物馆

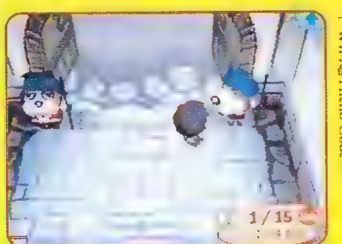
可以鉴定物品，把收集到的鱼虫化石等物品捐献存放到这里展览。博物馆上方有个天文台。在这里可以画星座、观测星空。位于博物馆大厅左下角位置，在这里可以喝咖啡。每周六晚上7点半后，还可以看小狗K.K.Slider的演出，它7点半出现在咖啡吧，8点正式接收点歌。



·这里最吸引人的除了服饰造型还有右上角的帽子和眼镜。

大门

在左侧门卫处打探行人的出入消息、得到村民丢失物品、改变村旗图案。右侧门卫处进行多人模式和WIFI模式。



←在右侧门卫处，还可以查看用于WIFI的Friend Code

民宅

村子中最多包括8个民宅，由于村民的流动非常厉害，经常搬来新的居民，所以实际上能见到的居民非常多。



←Whitney门前种满了花，并且经常外出收集各式花卉

建筑升级篇

自家住所

去邮局每还一次款，房子可升级一次。随着级数的提高，房子的室内面积越来越大。升级到4级会增加房子的第3层，继续升级会增加两侧房间。

房子升级	还款
第一级	19,800
第二级	120,000
第三级	298,000
第四级	598,000
第五级	728,000
第六级	848,000
第七级	948,000



商店

商店升级后变得更大，能买到更多的商品。从商店里购物花费（或卖东西）到一定的金钱数量后，商店就会升一级，升级所用时间是一天。

名称	钱数
Nooks Cranny	商店开始的级别
Nook 'n' Go	花费/卖得25000以上
Nookway	花费/卖得65000以上
Nookington's	花费/卖得240000以上

另外，为了鼓励消费，在商店中购物每花费100将得到1个积分点数。在商店的Tom Nook Point System机器可以查看点数和每级剩余点数。点数级别代表和商店的友好度，并且到达一定的点数可以获得一定优惠和纪念奖品。奖品会随信邮寄给玩家。

升级点数	获得礼品
300点	Nook's Cranny模型
6000点	Nook' n Go模型和5%的折扣
10,000点	Nookway模型和10%的折扣
20,000点	Nookingtons模型和20%的折扣

邮局

前面已经说明在这里可以干很多事，这些事的含义都是比较明了的。重点说明一下存款和捐款。

鼓励存款的奖励品：

获得礼品	存款数
1. 组织盒子	1,000,000
2. 小猪存钱罐	10,000,000
3. Pelly的照片	100,000,000
4. Phyllis的照片	500,000,000
5. 邮局模型	999,999,999

捐款支持城镇建设会得到羽毛作为奖励。具体情况是：

捐款钱币	奖励品
1. 10,000	绿羽毛
2. 200,000	蓝羽毛
3. 500,000	黄羽毛
4. 800,000	红羽毛
5. 1,100,000	紫羽毛
6. 1,400,000	白羽毛
7. 6,400,000	七彩羽毛

村子中随机出现的访客

K.K. Slider

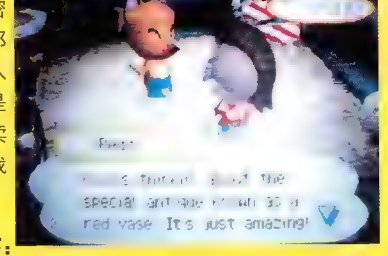
咖啡吧位于博物馆大厅左下角位置。每周六晚上8点后，可以看小狗K.K.Slider的弹唱演出，输入正确的歌曲名称后，他会演奏相应的歌曲。演奏结束后，玩家得到这首输入的歌曲。

K.K. Slider歌曲列表：

Agent K.K.	K.K. Casbah	K.K. Lament	K.K. Samba	Mountain Song
Aloha K.K.	K.K. Chorale	K.K. Love Song	K.K. Ska	Mr K.K.
Cafe K.K.	K.K. Condor	K.K. Lullaby	K.K. Song	My Place
Comrade K.K.	K.K. Country	K.K. Mambo	K.K. Soul	Neapolitan
DJ K.K.	K.K. Cruisin'	K.K. Marathon	K.K. Steppe	Only Me
Forest Life	K.K. D & B	K.K. March	K.K. Swing	Pondering
Go K.K. Rider!	K.K. Dirge	K.K. Metal	K.K. Tango	Rockin' K.K.
I Love You	K.K. Dixie	K.K. Ragtime	K.K. Technopop	Senor K.K.
Imperial K.K.	K.K. Etude	K.K. Rally	K.K. Waltz	Soulful K.K.
K.K. Aria	K.K. Faire	K.K. Reggae	K.K. Western	Steep Hill
K.K. Ballad	K.K. Folk	K.K. Rock	King K.K.	Surfin' K.K.
K.K. Blues	K.K. Fusion	K.K. Rockabilly	Lucky K.K.	The K. Funk
K.K. Bossa	K.K. Gumbo	K.K. Safari	Marine Song	To the Edge
K.K. Calypso	K.K. Jazz	K.K. Salsa	2001	Two Days Ago

Redd

平日早晨6点到午夜12点，狐狸Redd的帐篷偶尔出现在邮局前空地上，进入帐篷需要输入密码，就是根据他的提示输入正确的口令。从邻居或他之前的来信得到进入帐篷的密码。进入后可以购买物品，虽然他所售物品不多，但是有很稀少的物品，比如家具和名画，但是他卖的东西会有假货，买到他的东西后去博物馆找猫头鹰鉴定可知真伪。



根据他提问的问题，所对应的进门密码，如下：

Ask and you shall	Be charged
An open wallet	Is often empty
Bottom dollar	Top dog
Crazy Redd	Is 35
Even robbers	Have safes
Fan in one hand	Cash in other
Foot in the door	Eye on prize
For my fans	Shop here again
Get an Education	Or win it big
Give 2 cents	Ask for change
Head in the sand	Find something
Hot and cold	Money makes it
I'm all alone	But I have cash
Life expectancy	Redd is 35

Look at people	Wallets full
No money	Means no fun
Roses have	High prices
Rough childhood	Lax adulthood
Spoiled rotten	Bean curd
Talk is cheap	So is Redd
The grass is greener	On my side
The pen	Is cheaper
Tom Nook	One ugly fellow
What smells?	Bean curd.
What's inside	Is fabulous
When the cat's gone	Mice shop
Why buy the cow	Buy milk here!

The Lost Kitten



玩家访问别的村子后回来可能遇到她,再次联机这个村子找到妈妈后会把礼品邮寄给玩家。

Gracie



平日早晨6点到午夜12点，长颈鹿Gracie会随机出现在邮局外面,可以帮她洗车得到稀有衣服。

Wendell



平日早晨6点到午夜12点，Wendell会随机出现在村子中，给他吃的会得到有趣的图案。

Saharah



平日早晨6点到午夜12点，Saharah会随机出现在村子中，从他这里可以买到稀有墙纸和地板图案。

Gulliver



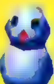
平日早晨6点到午夜12点，他会随机出现在村子中，挖到他的ufo部件给他交换得到特殊礼品。

Joan



周日早晨6点到午夜12点，Joan会出现在村子中，从她这里可以买到白萝卜和红萝卜。

Snowman



12月25日到次年2月15日，推两个雪球堆成一个雪人，如果比例完美的话，会得到奖励。

Dr. Shrunk



平日早晨6点到午夜12点，Dr. Shrunk会出现在村子中，教给你不同的表情。

Mr.Resetti



玩家非法关机后，再次进入游戏Mr.Resetti会出现在玩家住宅门口。

Katrina



平日早晨6点到午夜12点，Katrina会出现在村子中，她在一个帐篷里，从她这里可以算命。

Blanca



玩家通过WIFI联机回来后，可能会遇到他，他会让玩家给他画脸。

Pete



平日上午9点到下午5点，Pete会偶尔出现在上空，用弹弓可以把它打下来。

天意之森的日记

我的名字叫big，这不是我的真名。您想，一个都是豆腐，哦不对，是动物的森林到底是啥情况谁都不好说，而且我去的这个森林叫作cin city，还不知道它和罪恶之城有没有联系呢，还是谨慎点好，不是吗？到底动物之森的生活如何呢，就请看我最近一段时间在动物之森的日记吧！（节选）

2006年1月2日 雨

今天我搭乘Kapp'n的出租车前往传说中的动物之森，可是老天不作美，下起了大雨。在路上Kapp'N会问了我一些基本情况和对雨的看法，不知道他问这些干啥，所以就根据实际情况回答了。



来到动物之森后雨就停了，出租车在城镇大厅门前停下。来到里面和Pelly谈话，她给我一张这里的地图，还把地图的使用方法教给了我，Pelly挺可爱的。按照她指的位置来到自己的家，出来后遇到这里的商店店主——只名Tom Nook的狸猫。他跟我说房子是他出钱帮忙买的，所以我还欠他19800 Bells。Bells是这里使用的货币，动物之森的货币我刚来哪有啊，好在他答应可以慢慢还给他。临走时他让我去他的商店打工，俗话说欠人手短，只能乖乖地给他干活。

来到狸猫的商店，换上他给的工作服，出门种下花苗和种子。种完后他要求我去见见村子里的人,当时认为他想得很周到，后来得知他是想让我熟悉村子后好帮他送货。接下来就是勤苦的送货了,这其间还让我去城镇大厅寄了封信，原来城镇大厅还有邮政业务啊。最后根据他的要求，去公告板上做广告。这家伙什么活都让我干，我是敢怒不敢言，谁让我新来的又欠他很多钱呢。嘿嘿,我去写了句“Tom’s shop is suck!”作为宣传语，回到商店他说我的工作完成了，勤苦工作只换来1400的报酬。当然狸猫就这么一说，我还没看到钱的样子就被他算作还债的钱直接扣下了……

干完活后从商店出来，我就自由了。但是有点失落感，因为不知道下面该干些什么了。围着村子转了几圈，把在海边捡到的贝壳和树上摇下来的樱桃拿到狸猫店里卖，在他的店里买了个鱼竿就回家睡觉了。

2006年1月3日 晴

今天上午选择Continue继续动物之森的生活。我在自己住所的卧室醒来，其实这个房子还不是我的，因为我还欠狸猫Tom很多钱呢。除了捡贝壳和樱桃卖钱，还想不到别的挣钱方法，我感到生活的艰难，早知道就不来这里了。幸好村里的居民都很可爱，和他们聊天很有趣。今天主要还是以挣小钱为主，捡果实和钓鱼。鱼虽然容易上钩，但是没钓到大鱼，我猜也许是冬天的原因。动物之森前些天肯定下过雪，因为地上很多地方都被雪覆盖着，我在上面跑还滑到过一次呢,现在膝盖还有点疼……



不可思议的事情发生在下午。我在村子里闲逛，照例摇树摇下果实挣钱，没想到在一棵树上摇下一个桌子，后来去翻邮局的垃圾桶竟然发现了台电脑，然后在大门口左侧门卫处领到三件村民丢失的衣服。没想到还有这种好事儿，穿上一件喜欢的衣服，剩下两件不好看的拿去卖钱，吼吼，拿着桌子和电脑回家了。

看来村子里那三家居民貌似很富有。

2006年1月6日 晴

前两天从商店买的铁锹真不错，原来每天森林里都有化石可以挖。然后去博物馆找猫头鹰馆长鉴定后直接捐献给他。哦对了，用铁锹敲石头还会掉落钱袋，虽然是小数目，但是白得



的感觉也很爽啊。

今天村里的居民增加到七家，这两天新搬来了好几家动物。有一只黑马好像叫什么Roscoe，喜欢钓鱼，一个叫Rodeo的黑牛喜欢捉虫，这些动物的生活习惯好奇怪啊！尤其是博物馆的猫头鹰馆长，居然说他最讨厌虫子，我晕。长得漂亮的狐狸Whitney约我明天玩游戏，终于见到正常的动物了，很期待明天的游戏。

前两天去刺猬姐妹服装店，干活的那个刺猬mm不理我，今天终于有了进展，开始和我说话了。以后要多和她们说话处好关系。

2006年1月7日 晴

今天一出门就遇到一个慌慌张张的家伙，还以为是小偷，顿时担心起来博物馆辛苦收集的恐龙化石和各种鱼。交谈得知原来他是个搞推销保险的。什么都保，3000一份按说也不算贵。凭着我这几天的辛勤劳动，现在手上已经有些积蓄了，就买下来了。他还说一个叫Redd的家伙会来村子拜访，让我安排他哪天来访。不知道他是干什么的，随便吧，就选了下周一。看看到时候会发生什么事吧！

下午又是老一套的钓鱼和挖化石，昨天刚摘完樱桃，今天树上还是光秃秃的。化石貌似每天都有，今天又在村子里挖到三颗，全部捐给了博物馆。

晚上去找Whitney玩游戏，她和我说了会话，然后说游戏已经玩完了，我又晕，这家伙张口闭口游戏原来是口头禅，聊天就是她所谓的玩游戏……

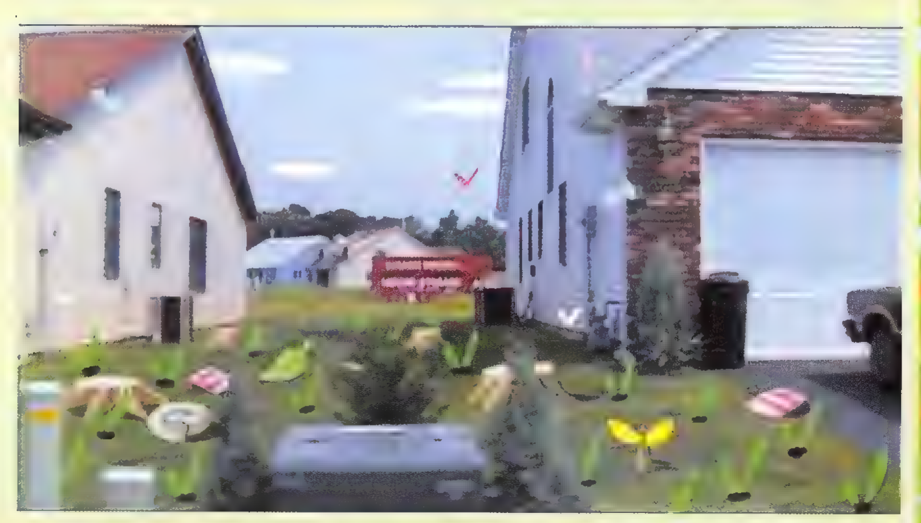
2006年1月9日 晴

今天见到了那个叫Redd的家伙，这个狐狸原来是个奸商。首先进入他的帐篷必须入个什么协会，当会员，这就交给了他3000块钱。然后我在他那里花3000多买到的名画经过博物馆馆长讨厌虫子的猫头鹰先生坚定，说是赝品……

下午在村子大门口和右侧那只看门狗聊天，他说可以通过DS到DS的方式去其它村子，DS联机方式不能太远。哈哈，可以去拜访一下我的同事北斗的村子嘛，他的村子名称非常气派叫邪派！

一看就知道他是有钱人，我到他家做客。然后互相穿戴对方服饰，回来去商店定做。又互换了村子土特产的水果回来种，原来其他水果在自己村子里可以一个卖500，早知道就好了，临走帮他种了一棵樱桃树。

今天还准备了使用NDS的WIFI无限路由器，准备明天和全国各地，乃至全世界范围玩家联机。明天将会是崭新的一天。

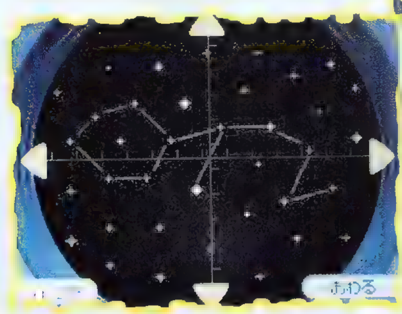


翔武的恶趣味

超神秘星座的由来

在博物馆 2 楼的天文馆中可以自己动手画星座。画的方法很简单，只要用线连接附近的星星即可。不过由于星星的位置是固定的，想画出现实中的星座确实是有些难度，再有就是要用心观察星星的位置了。

◀翔武是双子座的，所以费了很多时间研究双子座的画法



这两个星座是翔武仔细观察星星位置后画出来的，右上图是双子座，这个是按照现实中的双子座画出来的，另外一个是恶搞的，如图所见这叫“orz座”，据说在2月24日时就会出现在天空正中。

匪徒装与不义之财

这难道是翔武打劫来的不义之财？心虚的翔武一边藏钱一边背对观众，看来一定是这么回事了。

翔武：才不是呢，在动物之中每天都有一块石头中有钱，如图在石头后面挖坑后，用铁锹一个劲地敲，8500就入手了。



上面这张图是翔武的最新打扮，头戴匪徒用的毛线帽子，身穿黑色衣服，手持斧子，这里不是《GTA》的世界，他穿成这样要做些什么呢？也许是森林中治安的疏漏吧。

翔武：这只是个人爱好而已。

翔武的家与水族馆

翔武不仅是个“萝卜痴”还是个生物迷，号称自己对自然科学十分热爱。在玩动物之森时，钓上来的每一条鱼以及挖出来的每一个化石，都要到网上查阅详细资料。而且在他最近吃鱼肉罐头时，把这个习惯也带了过来，到处去查罐头上鱼的资料。这种习惯还真是可怕啊……

翔武家中的摆设比较简单，不过对于这个“萝卜痴”来说，就连在动物之森中也不忘“萝卜”。家中的地毯是“萝卜”家具中的，电视和边上的柜子也是。走在这个地毯上时会发出金属声。最左边的旗子是上网后得到的。

翔武的DIY与热门动画

在编辑部中著子、无无和翔武都是很喜欢《KERORO军曹》这部带有恶稿性质的热门动画。由于动物之森中可以在刺猬店里设计图标，翔武就把《KERORO军曹》中的KURURU曹长画了出来，并且设置为村中的旗子。



除了画了KURURU曹长，翔武还画了其他的人物，比如《全金属狂潮》中的波太君，《KERORO军曹》中的TAMAMA二等兵，还有一只不知名的小熊。另外，头上戴的是印有GIRORO伍长骷髅标志的帽子，身上穿的是印有若叶标的衣服。



GBA的遗憾

GBA自2001年3月21日发售以来，到现在已经将近5年了，而推出的游戏也有千百个了。其中有不少都是复刻或移植原来各机种的经典游戏，也有一些是在GBA上直接推出了新作或续作。论GBA的机能复刻或移植FC、SFC、MD等机种的游戏都不在话下。在这些机种的游戏中，有些游戏的续作或复刻、移植作都是我们希望在GBA上推出的，眼看GBA的时代就要将近尾声了，但是这些我们所期待的游戏仍然没有推出。

在一日聊天时，众小编们突然谈论起此话题，都发表了自己的看法，谈了自己的感受，于是也就有了把这些游戏罗列出来的想法。这些游戏不但对于我们来说是个遗憾，对于GBA来说也是个遗憾，不知道各位读者有没有和我们同样的感受。

文/PG怨念组

光明力量2 封印何时再度开启

提到MD上经典的SRPG游戏，不少人第一个想到的就是《光明力量》系列。这个系列在当时以及后来的SS时代创下了永恒的经典。这个系列的第一款作品《光明力量 众神的遗产》于92年3月20日在MD上推出，游戏发售后受到了众多玩家的好评。随后在93年的10月1日，这个系列的第2部作品《光明力量2 古代的封印》发售了。

《古代的封印》比起前作的人设虽然风格是相同的，但是还是可以看出略有改进，在战斗中的动作似乎也没有前作那么僵硬了。记得当时周围的朋友都说这款游戏经典，而且都极力推荐，玩到这款游戏后，心里有一种说不出来的激动。这个游戏比我想象中的要好很多，从人物的设定到音乐，以及游戏的系统和战斗画面，都是我最喜欢的类型。特别是游戏中的转职系统，虽然游戏中的角色一般只能转一种职业，但是由于一些隐藏道具的出现，使部分职业出现了分支，比如魔法师转为召唤师；骑士转为天马骑士；僧侣转为会使用魔法的武僧等，这些隐藏职业的出现为培养人物的发展增添了不少乐趣。接着隐藏职业的话题，下面就说一下游戏中的隐藏要素，在这一作中，隐藏要素十分多，特别是隐藏道具，为了寻找隐藏道具恨不得要把迷宫或城镇中的所有地方都调查遍，而且这些隐藏道具中基本都是转隐藏职业用的道具，或者是打造武器用的矿石，以至最后使用的强力暗黑武器，为了这些东西真是





不得不仔细寻找了。此外游戏中还有一些可以加入的隐藏人物，其中让我记忆最深的就是棋盘那场战斗后获得的人物，最初还以为只能得到其中的一个人，等游戏打通了才发现在后期另外的三个人物也可以加入。在大地图上行走时那个有进行曲风格的音乐至今还在听。

很多玩家都十分期望这个游戏能再出个复刻版。直到2004年听到GBA上有复刻《光明力量》作品的消息，而这一作是复刻的《光明力量 众神的遗产》，在这一作中还加入了一些新系统，也是从这时开始盼望《光明力量2 古代的封印》能够在GBA上推出，但是到了现在，这个愿望最终也没能实现。

热血系列 寂静的热血高校

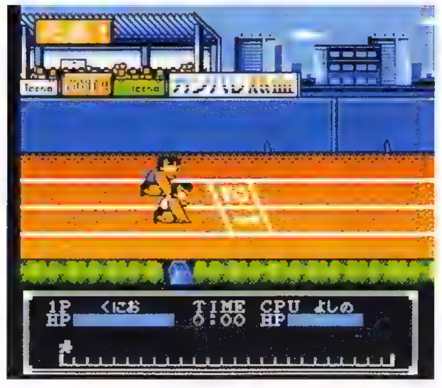
《热血》系列是FC时代经典的多人乱斗游戏，这个系列多以体育类为主。热血系列大红大紫的时代是在FC上，FC的热血10部作品哪一部的名气都是响当当的。不但是FC的作品知名，就连GB上的热血系列也是不少GB玩家寻求的目标。通过使用GB的对战线，玩家可以更直接地互相对战，而且再也不用挤在一个屏幕中乱斗了。更值得一提的是GB版的几部作品中没有直接照搬FC作品的，几乎都是在FC的基础上针对GB的机能进行优化或改良，而且还有GB上独有的原创作品。可以说无论是在FC上还是GB上，《热血》系列都走出了自己的风格，打出了自己的天下。

但是好景不长，由于TECHNOS的倒闭，使得热血高校这扇大门不得不关闭了。很多玩家，特别是热血系列的FANS都为此而感到惋惜。不过，在2004年的时候，我们看到了转机。开发《热血》系列的小组实际上早已投身ATLUS，GBA初期出现类似于《热血高校》的《爆热躲避球战士》正是出自该小组手笔，而2004年3月发售的《热血物语EX》更进一步证明了热血这个牌子并没有倒下。

《热血物语EX》这个在GBA上登陆的首个《热血》系列作品，这款游戏的素质实在是出乎了玩家们的想象。这一作是移植FC版的《热血物语》，但是这款作品除了FC版中的一些基本游戏内容外，剩下部分都是重新制作的，最有代表性的就是加入了同伴系统和必杀技。人物的拳脚动作也不是FC版单一的直拳直踢，而是做的更加丰富。在这一作中除了没有联机要素外，其他方面几乎都很完美。这部让我们看到了厂商的诚意，以及重新燃起了对《热血》系列的希望。

但还是好景不长，ATLUS在这之后推出的《热血合集》可以说让FANS的心凉到了极点。也许是因为《热血物语EX》的原因，在ATLUS刚公布要发售《热血合集》的时候对这一消息的期望过高，心中还希望是和《热血物语EX》素质差不多的作品。但实际上只是几个FC版的《热血》游戏的合集。从这一点没变的，而且被强行压到了GBA屏幕大小的画面上，只在原有基础上







对应了GBA联机，以及5040日元的售价上，让我们感觉不到《热血物语EX》时的那番诚意，只是能感觉到这都是利益所驱使的结果。照此下去沸腾的热血高校也会变得沉寂下来，除了《热血物语》外的其他作品还能否出现在GBA上还是个未知数。

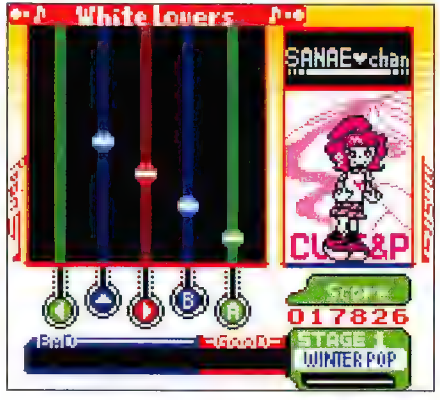
POP'MUSIC 失落的掌上音乐帝国

音乐游戏（标准的说法是节拍动作游戏，即RAG）从出现以来到现在已经被越来越多的人所接受，靠自己的乐感以及手的动作来演奏自己喜欢的音乐实在是一件非常不错的事情。如今的音乐游戏种类繁多，但是如果提起掌上音乐游戏，特别是GB、GBC时代的掌上音乐游戏，第一个想到的就是制作POP'MUSIC、BEATMANIA、DDR的厂商KONAMI。

在GB、GBC的时代，KONAMI可以说是完全垄断了音乐游戏的市场，在一个掌机平台上拥有10余款音乐游戏，是当时哪个厂商也比不



了的。而《POP'MUSIC》系列算是这称霸GBC音乐游戏市场的三大系列之一。PS版的《POP'MUSIC》系列是使用9个按键来进行游戏的，GBC在按键数量上就不能达到，所以出于条件限制最多只能用5个键来进行游戏，虽然在难度上和硬件上达不到PS水准，但是在可玩性上却不输给PS版。在GBC上POP'MUSIC共推出的《POP'MUSIC GB》《POP'MUSIC 动画旋律》《POP'MUSIC DISNEY TUNES》这三款。《POP'MUSIC GB》则是从街机移植而来，歌曲收录方面包括的街机的15首曲目，外加原创的10首曲目。而这一作的难度也是三部作品中最高的，尤其是严格的判定，想掌握好还真要下番工夫。《POP'MUSIC 动画旋律》主要收录的是60年代到90年代的一些经典动画中的歌曲，收录的曲目共计20首，而且这一作中取消了通过密码开启隐藏歌曲的要素，在游戏难度方面也有所下降，特别是对于判定的调整。《POP'MUSIC DISNEY TUNES》是这个系列在GBC上的最后一作，本作都是以迪斯尼的动画音乐为主题，是迪斯尼公司和KONAMI一起合作开发完成的，游戏难度和《动画旋律》差不多，也没有密码设定，估计是考虑到了记忆密码不是什么方便的事情，所以干脆取消。



GBA出现后，让不少喜欢音乐游戏的玩家把目光都投向了它，并且对KONAMI在GBA上推出《POP'MUSIC》系列也抱以期待。确实，KONAMI在GB、GBC时代所建立起的掌上音乐帝国实在是让人不得不把在GBA上开发音乐游戏的期望寄托在它身上。但最终的情况是KONAMI的三大王牌音乐游戏系列并没有在GBA上推出，而只是推出了一个动画改编的《人鱼旋律》系列，这个系列采用了真人演唱发声，玩法可以说就是6键的DDR。但是这款游戏并不是玩家所期



待的。KONAMI掌机音乐游戏王者的形象在GBA时代也悄然消失，而GBA上的音乐游戏可以说是一穷二白了。



勇者斗恶龙IV 一度失业的勇者们

《勇者斗恶龙》（以下简称DQ）系列不但是日本的国民级的RPG游戏，而且在国内也具有一定的影响力。这个系列在FC上有4部作品，SFC上有5部作品，其中有3款是复刻作品，分别复刻的是FC的DQ1、DQ2、DQ3。其中DQ1和DQ2在GB上推出过复刻版的合集，DQ3是在2000年在GBC上再度复刻，并且考虑到掌机的特性，追加了一些收集要素。而DQ4也成为到2000年为止系列中唯一没有被复刻过的作品了。

和前面的作品不同，在DQ4中颠覆了主角在游戏开始时登场的惯例。游戏是分章节的，每一章都讲述了一个人或几个人的经历，直到游戏的第5章，主人公才正式登场，而前几章中使用的人物最后为了拯救世界集结在一起。本作中的人







物性格刻画鲜明，比如忠于王国的战士莱安；活泼好动，喜欢武学的公主艾莉娜；拥有冒险心，行走于世界各地的著名商人特鲁尼克，以及性格和职业截然不同的两姐妹，这些人物在剧情中通过简单的对话就把他们各自的性格刻画得淋漓尽致。此外，在前几章中每个人物都有着独特的冒险经历，例如不会使用魔法的战士莱安在山洞中找惠米史莱姆作为同伴；为了保护从王宫中逃跑的公主而一直跟随公主的大臣和神官战士。在这之中最有意思的就要属特鲁尼克那章了，特鲁尼克是一名奔走世界各地的商人，在本作中可以用特鲁尼克在村中开店做生意，前来买东西的村民还会和你讲价，可以过上一把JS瘾。这一作中的人物职业都是固定的，没有DQ3中的转职系统，但是由于可使用的人物较多，所以在人物培养上也要花一番心思。

继DQ1+2和DQ3后，GBA于2001年出现了，很多玩家也将DQ4这款未曾复刻的作品移植到掌机上的希望托付给了GBA。2001年冬，DQ4正式移植到PS上，但这并没有让那些希望DQ4移植掌机的玩家放弃希望，最后DQ4也没有

登陆GBA，甚至在GBA上都没有一款正统的DQ系列作品。

星海传说

拥有GB的玩家应该都玩过或听说过《星海传说 蓝色星球》这个游戏，这款游戏发售于2001年6月28日。这一作中的剧情发生在PS版的两年后，登场的角色也是PS版那12人，游戏的舞台为未开发的惑星艾迪菲斯，而这一作也为以克罗德为主角的《星海传说》画上了句号。

本作的技能和创造系统比起PS版有了很大的变化。人物的技能需要靠打败敌人得到的SP来培养，技能共分技术、知识、感觉、战斗四个方向，其中技术和感觉、知识和战斗都是相反的，着重培养某一方后另一方就会减弱，但是如果不着重培养某一方，就无法获得高级技能，也就是说如果想培养一个全方面的人物是不可能的。此外，本作中的创造系统也是很有意思的，学会创造技能后就可以用一些原料来制造新道具，游戏中每个创造技能都是一个小游戏，得到的是什么物品，成功还是失败都要靠玩家自己动手操作，一方面提高了物品出现的可控制性，另一方面也提高了游戏难度。本作的战斗系统也是一大卖点，鉴于GB的机能所限，做出类似《星海2》那种战斗系统几乎是不可能的，但是TRIACE灵活地运用了GB的机能，把游戏中的战斗以线性战斗方式来表现，突出了游戏的战斗风格，同时也保持了手动战斗的乐趣，在GB的众多RPG中也算是一个创举了。游戏中每个人物也有自己特殊的能力，这些能力通常是在迷宫解谜中用到。







这个游戏可圈可点的地方还不止这些，但是缺点也是有的，而这些缺点也都是硬件所限。这一作是GB和GBC共通的游戏，因此画面的发色数比较低；另外在战斗系统方面，无论是我方攻击还是敌方攻击，判定都不能做到严谨。如果这款游戏延期一年发售，在GBA上开发，相信会做得更出色。

孤岛冒险
流浪的冒险者

KONAMI在1999年6月17日发售了一款以孤岛生存为题材的游戏，这款游戏在发售后受到了广泛的好评，一方面与游戏的题材有关，另一方面与游戏的素质有关。

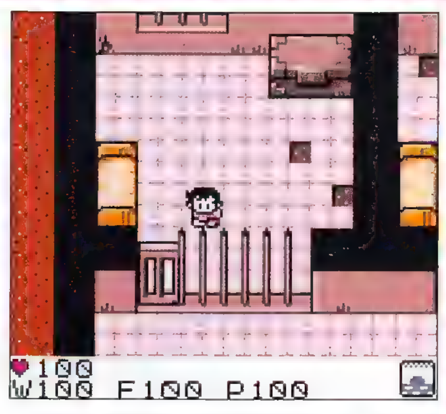
游戏中可以选用两个主角，在一次沉船后被海浪冲到了一个无人岛上，游戏的主要任务就是在岛上生存下去，最终逃出这个荒岛。当时对于这种题材的游戏还是第一次接触到，为了体现真实，游戏中设定了满腹度、饥渴度和疲劳度，这些设定为主角在孤岛上生活带来了很大的困难。不仅如此，在岛上还生活着各种野兽，在外出探险、寻找食物时还要小心被它们袭击。在孤

岛上生活就要有一些必备的生活道具，这也就是这个游戏一个独有的系统——道具合成。玩家要利用岛上的各种原料制造出用于各种用途的工具，比如用木棍和树皮可以合成出生火道具；用藤和绳子可以合成出弓等，如果没有攻略辅助的话，这可是很考验玩家的创造力。而游戏的结局也不止一个，触发的条件都不同，可以说是给了玩家一个再多玩几遍的理由。

在第一作发售一年后，KONAMI着手准备的《孤岛冒险2 逃出双子岛》也顺利地发售了。与第一作不同的是，本作在一开篇就有两个开端可以选择，一种是被诱拐到废旧基地中，目的是从那里顺利逃出，另一种是从直升飞机上掉下来，到一个荒岛上漂流。从这两个开端可以看出KONAMI结合了上次的经验，充分地利用了双主角的特性，使游戏更具有多样化。在这一作中道具不仅可以合成，而且部分道具还可以进行加工和分解，道具也比原来丰富多了，可以说厂商又在进一步地考验玩家的创造力了。这一作的结局数量在原有的基础上增至了6个，对于GB游戏来说，这种结局数量似乎是多的有点恐怖。





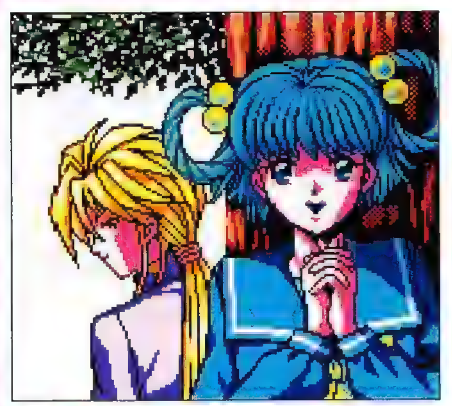


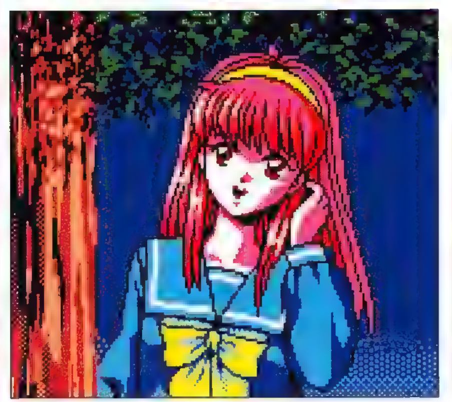
这个系列的续作已经在NDS发售了，本来不想提这个系列的，但是想了想，如果任天堂不公布NDS，这个作品会不会出在GBA上呢？而这个系列从GBA发售到现在也没有听到在GBA上开发的消息，也许KONAMI觉得在GBA上做不出太多的提高，也许还有其他的原因，但不管怎样，这对于GBA玩家来说确实是个遗憾。

心跳回忆
被遗忘的口袋恋爱

GBA作为一台非常成功的掌上主机，其平台上几乎囊括了所有类型的游戏，但如果谈到恋爱游戏，很多人的回忆却仍然停留在GB/GBC的时代，如果你要问是什么游戏能够有如此大的魔力，那么我想很多人都会脱口而出四个字——“心跳回忆”。

《心跳回忆》系列绝对可以用“奇迹”两个字来形容，虽然游戏的最初版本登陆的是PCE平台，但真正在日本刮起一股“心跳旋风”的却是PS版的《Forever with you》，该作自发售以来竟然连续数年占据日本家用机排行榜前10名的位置，可见在玩家中的人气有多高。也许用现在的眼光看心跳系列无论是系统还是人设都没有特别突出的地方，但在当时那个年代，除了素质极低的H游戏外，根本没有一款真正意义上的恋爱游戏。心跳系列的出现很大程度上弥补了这个空白，丰富而温馨校园生活，各种各样的社团活动以及数个性格各异的美少女校友/同学，以主人公青梅竹马的身份登场的完美女生藤崎诗织虽然在后期备受争议，但在当时也的确成为了很多玩家的梦中情人。名不见经传的金月真美，只因为给藤崎配音而一炮走红，数年的时间内各种以其本人或藤崎的身份所推出的写真、演唱会等几

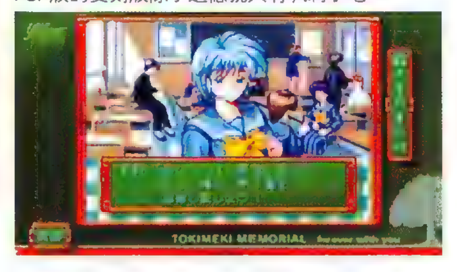




乎就没有中断过。这在当时几乎已经成为了一种社会现象。自心跳剧场系列将本系列推向巅峰时期后，随着心跳2和3的推出，市场上同类型游戏已经开始泛滥，心跳系列人设上的缺憾以及传统守旧的主篇系统让玩家已经感觉不到任何的新鲜感，厂商虽然也在努力的刻画续作中的新角色，但无奈老角色的形象已经深入人心，续作正篇及外传的销量都可以用惨不忍睹来形容，心跳系列的人气也因此一落千丈，虽然Konami有意将心跳系列重新打造成从前那样的招牌系列，但从厂商近期的行动和玩家反馈来看，几乎已经不可能实现了，曾经的“心跳回忆”则更像是个神话。

前些日子Konami公布了PSP版《心跳回忆1》的复刻计划，作为系列中口碑最好的一作，自公布以来非但没受到玩家的欢迎和期待，反倒是嘘声一片。这样的冷饭还有任何炒的必要吗？厂商的黔驴技穷已经使心跳系列最后的那点灵气也都挥发掉了。再说回到掌机上的心跳系列，GB/GBC版的两篇心跳作品绝对是教科书级的素质，虽然有机能和媒介容量上的限制，但厂商聪明地做到了扬长避短，分两个不同版本的推出不仅间接增加游戏的销量，更是一举两得地解决了因容量不足而导致的登场角色数量过少的问题。虽然增加的原创角色无论如何都无法跟藤崎、虹野这样女神级的角色相媲美，但也表现出了厂商的诚意。在捉襟见肘的容量限制下，依然还原了所有角色的背景BGM以及经典告白人语，这对当时的掌机玩家来说，无疑是巨大的震撼。笔者至今仍然清楚的记得中学课堂上，整日与虹野甜蜜于虚拟校园无法自拔的情景。

而遗憾也正是来源于此，GB/GBC上的美好回忆并没有延续到GBA平台，远强于GB机能的GBA平台最终也没有一圆玩家们在掌心中恋爱的梦想。曾经期望着厂商能够将缩水版的《心跳2》移植到GBA平台上来，曾经也有过国内某汉化小组努力的尝试着自主开发GBA平台的同人版《心跳回忆》，但这一切一切美好的愿望最后都没有实现，GBA平台恋爱游戏这一块至少在国内掌机玩家眼中它成为一片空白。这个时候再去看PSP版的复刻版除了遗憾就只有讽刺了吧……



樱大战 不曾褪色的樱花

无独有偶，樱战的1&2代PSP平台复刻版的消息也在近期被厂商公布了，在06年樱花盛开的日子，樱战的FANS终于可以在手掌中重温那段旧梦了，至少就笔者而言，这的确是一件非常惬意的事情。借助PSP的强大机能和大容量媒介，厂商不仅能够做到完全移植，还将画面重新制作成16：9的画面比例，这使很多对于樱战1&2代情有独钟的玩家兴奋不已。虽然后面出现的巴黎华击团以及纽约华击团中的众角色也都有着非常出色的演出，在仍然有部分玩家坚定地认为，只有日本帝击的帝国华击团才是樱战系列永远的主角。而这次PSP版的复刻正是完全符合了他们的心意。

话题再转到GB时代，在00年和01年，RED分别在GBC平台上制作了两款专门对应GBC彩屏的樱战外传形式的作品。初代只是一款由若干个





MINI游戏构成的实验性作品，而二代更是直接做成了一款RPG，虽然分别是以樱战的1/2代为故事背景，并且使用了樱战的核心系统LIPS，但游戏的主角都不是大神一郎，并且游戏本身与原作并没有太多的联系。作为GBC专用游戏，游戏画面在发色数上要远超普通的GB/GBC兼容游戏，但仍然无法跟家用机版本相比，尤其是原作中出色的BGM和人语，到掌机版本中就基本荡然无存了。这两款作品唯一的意义就是让当时的掌机玩家也能感受下樱战的魅力，但事实证明，效果很糟糕。

不管怎么样，当时还有个挂了名的樱战系列玩，到了GBA时代就什么都没有了。机能的提升并没有换来厂商的眷恋，非常遗憾的像樱战系列这样的经典作品无缘GBA这个历史上最优秀的游戏平台之一。当然厂商的做法还是可以理解的，首先以GBA的机能来看，即使是系列制作最低端的平台SS上的1和2代都无法做到完全移植，以大容量动画和人语为主的本系列在有卡带容量限制的平台上根本无法施展，即使能做出来一个缩水版，也绝对是吃力不讨好。那如果是继续走GBC上两款外传的老路呢？虽然笔者手头并没有明确的销量数据，但从厂商的反应看，回报并不是很理想，否则很难说GBA上会不会出现一个莫名其妙的樱战外传来。虽然对许多掌机上的樱FANS来说这的确是个不小的遗憾，但PSP版的推出多少也会弥补一下，说不定在不久的将来，我们还能够在PSP上玩到樱战的全系列作品。或者GBA这段空白期对于许多掌机上的樱战迷来说是不公平的，但是我们应该相信，RED会将樱战做在最适合她的平台上的，在赞叹PS2版超高素质的樱战5的同时，无限缅怀一下SEGA主机平台上开发的樱战系列，也许那才是真正的樱大战吧！

合金装备 不该沉寂的英雄

PS版的MGS的爆发使得该系列一举成为轰动全球的经典作品，它不仅给Konami带来了丰厚的经济回报，也同时塑造出了小岛秀夫这样的著名游戏监督。在PS2版MGS2推出之前，Konami意外的在GBC平台制作了一款《合金装备》，为了区别于游戏的正统系列，本作的日版名称是《Metal Gear Ghost Babel》，而到了本作美版发售的时候，可能是为了照顾更多只看重MGS这个名牌效应的玩家，则回归到了《Metal Gear Solid：Ghost Babel》这个名字。

虽然只是一款外传性质的作品，并且是开发在机能贫瘠的GBC平台，但游戏在有限的机能下完成了几乎不可能完成的作品。游戏的画面和音效表现姑且不谈，就游戏几乎完全移植自PS版的系统足够让玩家大呼过瘾了，原作中种类丰富的武器道具也尽可能的完全保存下来，算上Select键与Start键也仅有四个键位却仍然完成原





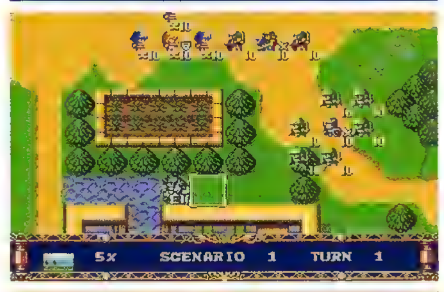
作中的绝大部分动作。而剧情也没有丝毫的怠慢，世界观完全承接自正统系列，故事严谨而曲折，绝对不逊于PS版的MGS初代的剧本设定。甚至就连家用机MGS中备受玩家欢迎的VR训练模式也完整地保留下来。如此优秀的一款作品却保存在区区的一盘GBC卡带中，这绝对是GBC后期最强的游戏之一。

可以说，几乎所有人都相信，在机能更加强大的GBA平台上，Konami没有理由不推出《通天的幽灵塔》的续作，或者是一款全新的MGS。拥有足够的机能，也同样具有足够的素材，MGS系列可以写的分支剧本的确是相当的可观。甚至许多玩家还在想像着在键位增多的GBA平台，许多从前蹩足的动作都可以完美的实现，甚至是MGS2中的一些动作设定也可以被移植过来。但事实却是——没有，这对很多GBA的玩家来说的确是一个非常残酷的现实。提到MGS和小岛那就不得不提一下GBA上一款极具创意的游戏，它的名字就是《我们的太阳》，如果之前有接触过MGS系列的玩家再来尝试本作的话，就会拥有强烈的似曾相识的感觉。的确，《我们的太阳》借鉴了许多MGS成功的因素，同时它也有自己的很大的卖点。也许在小岛眼中，这是对GBA平台上没有MGS的一种补偿。但它毕竟不是MGS，英雄偏偏要在这个时候沉寂，对于玩家、对于厂商、甚至对于GBA这个平台都是一个很大的遗憾。

兰古瑞萨
对决的圣、魔之战

只要是从MD时代过来的老玩家，没有不知道《梦幻模拟战》这个游戏的，也就是我们今天要说的《兰古瑞萨》系列。作为当年SEGA系主机的招牌战棋类游戏，在近几代SEGA的主机上都能够看到本系列的身影。尤其是当年MD在国内的大范围普及，也为中国培养出了一大批“兰FANS”，虽然当年SFC上有制作更加精良，并且加入众多支线情节的《兰古瑞萨1+2》，后来还被移植到了SS、PS平台上。但是鉴于当年SFC的普及度，所以在绝大部分国内玩家眼中，只有MD上的《兰古瑞萨》才是最正宗最优秀的。《兰古瑞萨》系列之所以如此受欢迎，主要还是取决于其极具个性的风格，佣兵系统及指挥范围的设计即使是用现在的眼光来看也是相当超前的，游戏的爽快感十足，并不像现在部分战棋类游戏那样拖沓。游戏的故事情节围绕着魔剑“阿尔哈萨特”与圣剑“兰古瑞萨”而展开。丰富的支线情节和隐藏要素还有转职系统足够让玩家钻研好久。还有很重要的一点就是本系列请来了著名的漫画家漆原智志为游戏做人物插画。游戏的每名角色无论是男性还是女性都是那样的华丽而俊美，其自身的个性也非常自然地从他们的脸庞中流露出来，即使说漆原智志的插画就是《兰古瑞萨》系列的灵魂也绝不为过。







在国内玩家眼中，人气最高的当属《兰古瑞萨2》了，尤其是其中的反面角色青龙骑士团团长里昂更是拥有比主角艾尔文更高的人气。游戏本身的高素质当然毋庸置疑，但最让玩家们叹为观止的就是它超高的BGM水准，几乎每首曲子都可以被奉为经典。自从GBA平台公布以来，要求《兰古瑞萨》系列尤其是2代复刻的呼声越发高涨。但是碍于各种各样的原因始终未能如愿。这也跟其开发公司NCS糟糕的经营状况有关，直到其被别的游戏公司吞并，《兰古瑞萨》的版权被卖走以后，广大玩家仍旧没有死心，大家都期盼着某一天，这个熟悉的系列又能回到人们的身边。GBA作为一个再合适不过的平台最终也没能使这个伟大的系列降临，尤其是《兰古瑞萨》的1和2代，作为机能相近的平台，又是十分适合战棋类游戏的掌机平台，当年曾经在MD平台上酣战的老玩家们不知该有多么的遗憾啊！



DDR 劲舞革命何时再起

DDR全称Dance Dance Revolution，这个游戏曾经风靡全球，盛行那几年游戏确实和它的名称一样，掀起了一场革命。DDR第一作的街机在1998年底被摆放在日本机厅，谁也不会想到，在这之后这个游戏以迅雷不及掩耳之势横扫全球，仅仅用了几年到达巅峰期，系列作品量产了近百部。DDR系列覆盖无数游戏平台，包括街机、家用机、掌机，甚至还被中国厂家“移植”到FC、VCD等国内家庭“喜闻乐见”的平台上，跳舞毯的花样更是花样百出。这些中国特色的版本虽然属于非法产品，但从这方面也足见其影响力有多大。

DDR系列销量近千万，曾经是非常的风光无限，除了游戏本身新颖健康，很大程度上靠的是多平台的大量移植。GBC上的DDR作品除了DDR系列的三作DDR GB 1、2、3之外，还有两个特殊版本，它们是DDR GB Ohasuta和DDR GB Disney Mix。DDR GB Ohasuta是以日本TV流行节目早安组的音乐为主题的DDR游戏，DDR GB Disney Mix则是以迪斯尼动画角色为舞蹈主角的DDR。

相信没有人不知道DDR怎么玩吧！这个游戏的优点也正是玩法简单，且非常新颖。玩家伴随屏幕上升箭头，用脚踩点玩游戏，就是所谓的跳舞。GBC上这些DDR游戏都是把屏幕分成两部分，左侧显示的是跳舞的箭头，右侧显示伴随歌曲跳舞的动画。大概考虑到GBC屏幕的尺寸较小，把箭头和动画放到全屏显示不容易观察，才改为和家用机或者街机的全屏动画不同的这种画面表示方式吧。

GBA的一个遗憾——没有DDR游戏。似乎很难相信这么流行的一个游戏居然没有GBA版，那么原因何在呢？

DDR推出时虽然玩法新颖，游戏有创意，但是其弊端是很明显的，就是其游戏系统。跟着屏幕上的箭头踩跳舞毯上的箭头，这个系统从系列一开始就已经被定死，而且游戏的另一大特点是“没有”画面，屏幕上除了那几个箭头，其他的画面就像卡拉OK画面一样，没有什么意义。所以GBC上会出现Ohasuta和Disney DDR都是很正常的，即使出现《口袋妖怪 DDR》或者《马里奥DDR》我们也绝不会震惊的（当然后者已经出现了）。



玩家不会也不可能过多注意画面内容，游戏也没有真正有意义的角色和游戏故事背景等因素，这就导致游戏续作推出的困难。除了游戏难度的调整和一些模式（比如减肥模式、不间断模式）和功能的增加（比如换碟、编曲），无法做大的改动。游戏把能用的功能都用过以后，又不能像其他游戏在画面和情节上下功夫吸引玩家。最终导致乐曲成了系列发展的首要元素，每代最大改进就是换用不同的热门歌曲。但是选曲的难度越来越高，续作制作的困难也就越来越大。在这种情况下，各平台的大量移植和各种DIY作品又使玩家产生审美疲劳或逆反心理，这大概是这个游戏衰落的主要原因。



难道一个没落的大作就没有必要推出GBA版吗？毕竟如今DDR系列也总有新作啊，虽然新作多用终极版、混合版、MAX等形式，但并不是再也不出了。没出GBA版到底是什么原因呢？其实如果你玩过GBC的DDR这个原因就很好理解。

DDR的精髓是跳舞，但是GBC很难实现。即使给GBC推出跳舞毯也没什么用，虽然可以同脚跳舞了，但是GBC的屏幕小，跳舞进行游戏时把GBC放在哪里都不便于观看，GBC的音质又较差，还怎么“舞蹈革命”呢？这种情况GBA也不能解决，即使是NDS也好不到哪去吧！

按键玩这个游戏当然也行，虽然有悖于游戏的初衷，但是能得到游戏乐趣的话，把DDR当按键音乐游戏也未尝不可吧，所以GBA上没有此游戏不能不算个遗憾。

Beat Mania 动感节奏狂热的节拍

1997年底出现的BeatMania虽然推出时间上早于DDR，但是它的人气不如后者，并且现在这个系列已经没落了。这个游戏的灵感来自酒吧DJ（打碟机）的演奏方式，游戏的基本玩法是配合音乐节奏，等待下落的箭头到达指定位置按相应的键即可，按键数量较多，这样就模仿出了打碟机效果，所以被玩家通俗称为节奏DJ或打碟机。游戏出现后快速走红，所以这个系列作品数量也很多，街机上有几十部，PS上有十几部。有趣的是现在DDR的热度虽然早就退去了，BeatMania却似乎“渐有起色”。模仿其下落箭头玩法的游戏可是出现了不少，比如前两年的DJMAX、VOS到如今正较流行的劲乐团。

GBC上的BeatMania也推出了几部作品，它们是BeatMania GB 1、2和特别版BeatMania GB Gotcha Mix 2。有人也许会觉得这个游戏还是用专用控制器方便，那是你没玩过这个游戏，哈哈，别生气，我是在开玩笑。前面已经说了，这个游戏虽然是模仿DJ演奏，但是玩法是跟着下落箭头按键的游戏，可不是真正DJ师（控制打碟机的人）那种即兴的演奏。玩这个游戏只要按键就行，没有换碟搓盘等真实技巧和专业知识，所以没有专门控制器只能是降低些体验的乐趣，对街机Fans来说并不是世界末日。这个游戏的画面和DDR有些相似处，就是画面显示的东西比较无所谓。玩家的注意力还是在箭头上，而不是在花哨的图案变化上。所以移







植GBA的话，画面肯定不是问题，GBC的音效虽然不能和街机媲美，但是已经足够好了。最值得称道的是GBC版歌曲风格非常多，有疯克、乡村、经典、舞曲等，从这点上看甚至超过街机版本的DDRMAX2（请原谅我用这个游戏作比较），所以移植GBA的话，音质上面也没什么问题。

遗憾的是GBA上至今还没有推出任何一作BeatMania，GBA的机能比GBC要强很多，没出GBA版只能是因为这个游戏没落的原因吧，没见PS2上也只推出了这个系列的两部作品吗？

超级银河战士 天堂上的神作游戏

您没有看错，GBA上虽然有这个系列的原创作品《银河战士融合》和以FC版为基础重做的《银河战士零点任务》，甚至后者还发行了神游行货—《密特罗德》，但是对于喜爱这个游戏系列的玩家，没有移植SFC上的《超级银河战士》就是GBA的最大遗憾。为什么？因为《超级银河战士》是目前2D《银河战士》的最强作。

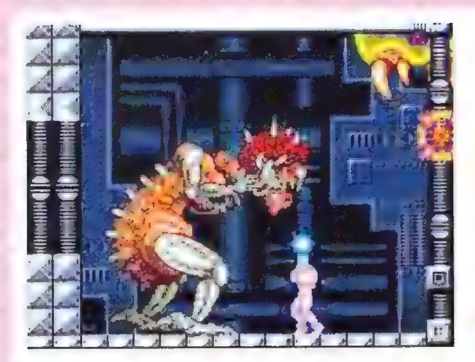
1994年诞生的这个《超级银河战士》，2D卷轴的画面表现方式和FC上的初代或GBA的《融合》没有区别，迷宫式的星球探索方式也是一样，当然主角还是Samus姐姐。《超级银河战士》和这个系列其他这几个游戏一样，基本动作也是跑动、跳跃、下蹲、开火攻击等。玩法也一样，获得能力、开各种门、干掉敌人。画面上看，依靠GBA不低于SFC的机能和更先进的开发手段（毕竟这么多年过去了），无论是GBA上的《融合》还是《零点任务》整体画面效果都比《超级银河战士》强。再比较操作，SFC《超级银河战士》的手感也并不比GBA上的两作强，甚至GBA两作里Samus的动作和按键设定更体贴些。

SFC《超级银河战士》为什么最强呢？先来和《银河战士融合》作比较，虽然手感和画面像前面所说，GBA《融合》领先，但是音乐方面《超级银河战士》比《融合》强很多。一是由于GBA的硬件音频比SFC差，更重要的是音乐风格。虽然《融合》也是正派风格的音乐，但是和《超级银河战士》相比，只能说失去了银河战士风格。甚至很多时候《融合》的背景音乐重复播放，即使Samus来到新的区域，这个区域也没有了独特对应背景音乐。《融合》里的音乐给人的感觉很一般，都是些比较常见的旋律。

如果《融合》只是在音乐上逊色些还没什么，主要是它的游戏玩法彻底的改变。没错！彻底的“颠覆”了《银河战士》的深刻的探索元素。在《融合》中，玩家控制Samus“探索”时，来到一个新区域，屏幕上会给出要去的地方（一台叫Adam的电脑给的），把要去的地方称为任务。玩家只需来到这里就行了，然后会指定去下一个地方。虽然有时需要绕些远路，并且似乎也能给人些不可思议的感觉，但是和《超级银河战士》相比，这个系列应有的探索要素基本荡然无存，因为游戏进行方式已经变得极度直线性。

《融合》的流程很短，第一次玩用五个小时左右就可以通关。游戏中场地紧凑，设计用不同装甲或枪械开门，很多隐藏要素通关过程中必须要找到，所以即便是第一遍游戏，如果玩得仔细,游戏所有的隐藏要素基本都能找到，这就降低了重复游戏的乐趣。《超级银河战士》由于有着高探索度，每次玩游戏的感觉依靠探索顺序不同，会有不同





的乐趣，当然重复玩度就非常高了。《融合》的BOSS就不多说了，基本都没什么个性，又是规律化的进攻方式，没有难度和挑战性。《融合》的情节也很简单，这些就不细说了。

从推出时间来看，《零点任务》要晚于《融合》，但是移植的是FC版一代，所以名称叫《零点任务》。游戏只是换了《融合》的引擎，在画面手感等方面大幅加强，但是正是由于换了引擎，提高了手感，游戏关卡等方面又没有重新设计改进，使得原有的高难度游戏（高难度主要是操作难造成的），变得极其简单。《零点任务》存在的问题也很明显，例如游戏难度低，无论选择什么难度都是这样。初代存在的问题不但没有解决，也没有增加新的游戏要素。游戏关卡设计存在问题，缺乏银河战士应有的流畅感。可以以非常低的探索率完成整个游戏。

相反，SFC上的《超级银河战士》无论从哪个方面都几乎完美。没有移植GBA不能不说是“密特罗德”饭丝最大的遗憾。

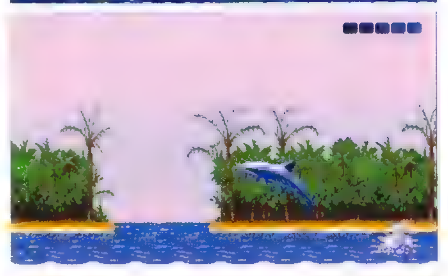
海豚 体验游动的生命

《海豚》是上个世纪90年代初SEGA在自己的主机MD平台上开发的一款作品。MD上有三部作品，它们是《海豚》1、2和《小海豚》。《海豚》1、2代完全发挥了MD的机能，它们的出色表现，使得这个系列在欧美有着极高的人气。虽然作品不多，但是在MD时代其名气并不逊于Sonic。

这个游戏在现在看来也非常有创意，作为一款动作游戏，玩家控制的主角是一只名叫Ecco的海豚，游戏的场地发生在海洋，这点就非常与众不同。因为不同于像马里奥、索尼克等大多数陆地英雄，水中的世界充满了奇想和各种我们少见的情景，进入这个游戏给人带来的体验就与众不同了。

虽然是2D游戏，但是游戏中水的效果表现的非常好，除了衬托效果使用的气泡和各种色彩斑斓的生物之外，游戏用颜色的明暗很好地表现出了水的不同深度，水下的空间感表现得深远辽阔。游戏画面绝对是SEGA MD主机上最好的，当然这点也一直被MD饭丝引以为豪。游戏音乐极度出色，节奏富有欢快的动感，又有一种空灵感，衬托了海底的神秘悠然。海豚和各种动物的叫声仿真，更加使人身临其境。





游戏有着极其出色的手感，控制Ecco慢慢游动就好像玩家自己畅游在深蓝的海中，体验到流水的舒适。控制Ecco在水中急速向前游动，像燕子一样的射出，体验奔放自由。虽然MD手柄没有震动，但是Ecco身体的每次晃动在玩家手里似乎都能得到反馈。控制Ecco跳出海面的那一刻，海面渐起的浪花，阳光和空气迎面而来，配合其他海豚同伴的跳跃和欢叫声，使人莫名感动。和海洋中其他市民对话，可以得知很多情况。Ecco需要呼吸空气和吃小鱼维持生命，躲避和反击各种险恶的水底生物。

其实《海豚》1代早就推出了GBA版，SEGA在2002年初推出的《SEGA Smash Pack》合集游戏中就收录了这个游戏的1代（合集中还有战斧和索尼克弹珠）。但是，GBA版令人失望，无论是画面还是操作手感，夸张的是音乐完全变了样，音效单薄，节奏缓慢苍白。MD的机能真的



比GBA强这么多吗？巨大差异的造成是因为移植公司的制作实力和态度吧！

喷射小子
斜45度视角的无忌

除了GBA独有的游戏和同时期全平台GBA版本的游戏，GBA上有很多以前的优秀游戏移植版本。就拿SEGA来说，除了上面说过的MD《海豚》，曾经在DC上推出的《疯狂出租车》、《太空频道5》、《喷射小子》也都推出了GBA版。《疯狂出租车》虽然由于机能原因，GBA版的画面效果不太理想，速度感也不太好，但是游戏表现形式和DC版还是一样的。《太空频道5》的效果要理想得多，DC版的《太空频道5》虽然是3D画面游戏，但是游戏玩法用2D足可以表现出来。GBA版用3D人物结合2D场景很好地再现了原版的原貌，虽然由于机能和卡带容量问题，音质不及DC版，音效也减少了很多。但是这都是没有办法的事，就这样一个另类赛车游戏和一个新颖的跳舞音乐游戏都在GBA上展现出了原貌。

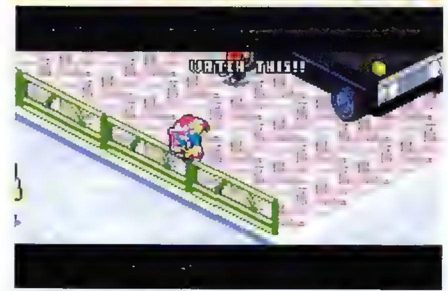
再看《喷射小子》这个同样新颖的滚轴喷漆游戏，DC版采用第三人称追尾视角，玩家控制游戏中的角色穿着直排滑轮穿梭于虚构的城市之中，遇到不同的角色，有的通过竞技成为朋友，



而玩家要做的事就是在各种地方涂鸦。游戏内容丰富。其中有和其他人竞争，还有警察和罪犯的阻挠，更有与直升机、战车相追逐的场面。

DC版第三人称追尾视角的游戏表现方式到GBA上变成了斜四十五度视角。这样做解决了机能问题的同时，也基本解决操作问题。因为追尾视角除了动作按键几乎不可避免的涉及到视角问题，这就需要按键调整视角，GBA的按键数量很难应付稍多的按键设计。游戏改为斜四十五度视角后，避免了这些问题，顺利地推出了GBA版。即使从很多方面都可以做到和原版神似，但是和真正的《喷射小子》已经相去甚远，因为游戏3D显示方式和3D玩法已经荡然无存。





这个问题还出现在正规的滑板游戏《托尼霍克职业滑板》这个游戏身上，所有《托尼滑板》都采用斜四十五度视角的方式显示游戏画面，并且缩减了游戏内容和游戏元素，以便解决容量问题。

一些游戏推出的GBA版由于机能原因不能完美，带来了遗憾。另一些游戏推出的GBA版虽然看似完美，但是由于机能原因已经变了样，同样让人遗憾。同样情况的游戏还有很多，比如那个著名的三国无双。

1942
射击游戏的坟墓

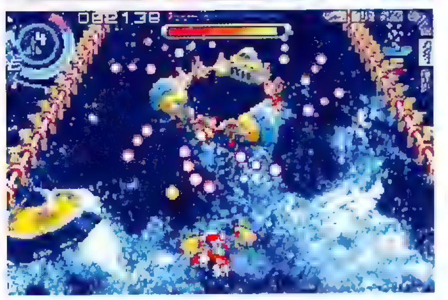
用这个游戏做标题是因为它资格够老，初代

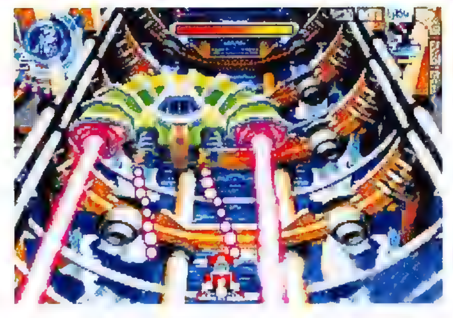
街机版1984年诞生，由CAPCOM皇牌制作人冈本吉起制作。对于我们来说，更熟悉的是85年推出的FC版，虽然FC版缩水很严重，下一作1943的FC版则非常好。总之，这个游戏是大家曾经喜闻乐见，岁数稍大些的玩家都玩过的射击游戏。如果年龄小的玩家不知道这个游戏，还可以把标题改成别的游戏名称。比如，雷电、沙罗曼蛇、武装飞鸟、首领蜂、打击者1945、斑鸠等等。总之，你喜爱的很多STG游戏GBA上都没有（这里指的是飞机射击游戏），不能不算个遗憾！

事实上STG游戏名作非常多，遍及街机和很多家用机平台，可是GBA上STG游戏出得却非常少，最好的飞机STG游戏应该非《伊登战机》系列莫属，这个系列在GBA上有两作，分别是《伊登战机3D》和《伊登战机II》。说斑鸠移植GBA过于夸张，但是很多射击游戏出GBA版都是没问题的。机能问题不大，君不见《伊登战机II》的画面水平和弹幕效果？

《伊登战机II》是纵版飞机射击游戏，视角呈四十五度俯视效果。如果采用雷电那种射击游戏的无斜度高空视角屏幕两侧就必须出现宽荧幕。而采用这个视角可以非常好的在GBA上显示纵版游戏的全屏画面，而且飞机的活动空间不会显得过于空旷，给游戏造成不便。《伊登战机II》中的各







种飞机采用3D建模预渲染方式制作，很有质感，并且上下移动可以出现缩放效果。飞机造型前卫，战斗在科幻的空间里。虽然场景构成比较简单，但是绝对好看，即使飞机和子弹很多，游戏也能保持2D游戏应有的高流畅度。

由此可见以GBA的机能出大多数2D飞行射击游戏是没问题的，大不了缩下水嘛，君不见GBA上有多少赛车游戏和主视角射击游戏为了保持3D游戏画面，缩水缩得都不成样子了，还能推出。2D飞行射击游戏做出来总比它们要好得多吧！

即便由于GBA的屏幕比例问题，不好推出纵版STG游戏，也可以推出些优秀的横版飞行STG游戏么？难道这年头STG也没落了？

杀手学堂
特立独行的格斗系统

SQUARE和任天堂当年关系的决裂导致SFC经典大作《超级马里奥RPG》没有了续作。Rare的离开也使得很多经典游戏流失或转移到其它平台，比如《完美黑暗》和《坏松鼠》，还有一款曾经Rare制作的格斗游戏也不见续作，它就是《杀手学堂》。

这个游戏的初代于1994年在街机上推出，1995年底在SFC上推出复刻版，相比街机原版，虽然SFC版有很大程度的缩水，但也跻身为SFC上经典格斗游戏之一，当然也是SFC末期大作之一。从画面上看给人的感觉这是一款模仿《真人快打》的游戏，因为游戏人物造型是那种美式强悍风格，用特殊技术做的人物造型3D感强烈，这种3D风格和《超级马里奥RPG》还有《大金刚》的感觉类似。从选人画面到选择角色后的叫声都很像《真人快打》，但是从这个游戏的系统来看，它和《真人快打》几乎没有相似的地方。

像上面说的，游戏人物风格确实和《真人快打》相似，又模仿了《真人快打》部分细节，如







选人画面。游戏系统更多的是创新，系统按键设定类似街霸，分别为轻拳、中拳、重拳、轻脚、中脚、重脚。拿连击系统来说，游戏中每个人的招式都非常多，根据出招时间和击中对手后对手的硬直时间不同，可以连续在一起的招式就非常多。必杀技的发动方法吸收了《街霸》的特色，比如下前拳发出气功攻击。必杀技和特殊技一般能起到连接作用，而倒地后还可以使用类似3D游戏的起身反击攻击站在身边正在得意的对手。另外游戏中的角色可以变化为兽形攻击对手，并且在最后对手马上倒下的时候可以发出类似《真人快打》里终结技的恐怖招数。

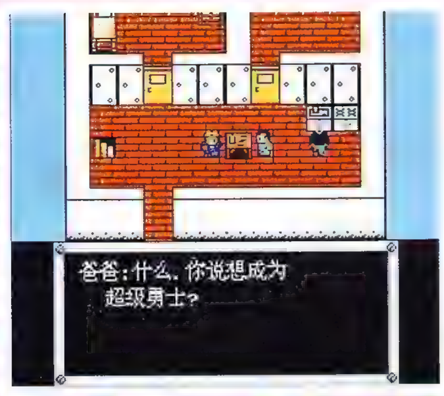
游戏虽然有些《真人快打》的影子，但是由于其增加3D要素和众多招式的独特格斗系统，使得游戏和《真人快打》完全不同，非常爽快，独具特色。游戏音乐同样值得称赞，背景音乐采用节奏强劲的摇滚乐，快速有力，配合激烈的格斗，使人热血沸腾。

这个游戏最早推出的是街机版，SFC版和N64版紧跟其后，并且后来还推出了素质很高的GB版，可惜的是由于厂商的原因，不能玩到GBA版了。

重装机兵
明天我将成为超级勇士

笔者在童年接触的第一款中文游戏就是《重装机兵》，这游戏承载了童年多少美好时光啊。那还是在初中时，除了《霸王大陆外》根本不知道FC上还有其他的好玩文字游戏，直到某天从同学那用《龙珠合集》换到了一盘没有卡壳，完全赤裸着芯片的卡带。插到FC上打开电源，顿时就被那全中文的界面惊呆了，那时除了手头一本《电玩迷》外再无任何游戏杂志，完全靠着对RPG游戏的热情一口气打到伊甸镇，之后不知道怎么进行下去了，最终还是询问了同学该怎么打，顺便也知道了有军号和雷达这样的玩意，顺便自己也研究出了在冰面上调出菜单就能在任意位置定下来的BUG。最后玩这游戏就度过了一个暑假，卡带最终还是被同学换回去了，现在回味起来《重装机兵》的每一处情节设计，每一处地点的音乐，每一场战斗都是那么值得细细体味。甚至现在也还能哼出BOSS战时的音乐，如







同哼出《超级马里奥》的BGM一样熟悉。

之后长大一点了，也接触到了SFC，同时就接触到了2代和RETURN版，毫无疑问RETURN版的才能体现出《重装机兵》的精髓，但是因为学业的关系也没细玩下去了，现在GBA上也出过2代，之后就一直传言着DATA EAST要将初代的《重装机兵》也重新制作到GBA上，官方甚至还流出复刻初代的游戏画面，让国内一大批MM爱好者们望眼欲穿，结果却令人跌破眼镜，居然厂家取消了复刻初代的计划，正是因为如此，众人对于初代复刻到GBA上怨念也是相当严重的。

在如今CG动画漫天飞的游戏时代中，回想起当初那简单的8位机上的画面，还是觉得一些老游戏才是最好玩的。《重装机兵》第一次让笔者知道了什么叫中文RPG，什么是记录，什么是游戏BUG。现在一和朋友们聊起《重装机兵》可能最多的还是提到红狼这个悲剧的角色，开始第一次碰面时驾驶着红狼战车三炮解决掉BOSS就让玩家充分见识到了他的强大，后来游戏中多次出手相助，更是将其的强大刻画到无法想象的地步。但是同时这个强大的角色也是个多情的人物，为了救心爱的女友只身赴会，结果要救的人并不是真正的女友，而是邪恶的BOSS请来的演员罢了，因此红狼也壮烈了一回，交代好后事于是那强大的战车自然就落到玩家的手中了。（2代中虽然红狼没有出现，不过主角依然能找到这辆战车）

可惜到GBA时代的尾声的时候依然无法玩到官方复刻的《重装机兵》，唯一可以解馋的就是用程序将FC版转换成GBA ROM烧录着玩。

冒险岛
至今仍然16连发么！

不知道现在还有多少人记得当年那个头戴白色太阳帽，围着树叶还点着个大肚子的小人，在海岛上一边快步前进一边躲避着各种怪物的袭击。高桥名人，大家还记得这个名字么？那个曾经以目压16连击震惊游戏界的高人。冒险岛这个系列的游戏HUNDSON正是以高桥为主角制作的动作类游戏，系列的第一作是在FC平台上的，游戏中的高桥要一路夺关斩将打倒BOSS。人物在控制的手感上比较怪异，走动时的惯性比较大，一个不小心就跳过了，碰到怪物死掉，而且游戏中还引入了满腹度，上方的满腹度的进度条会随着时间的流逝而减少，一旦减到0，游戏就





算结束了，不过中途可以通过补给水果增加满腹度。游戏中最有趣的还是游戏中的隐藏蛋了，有很多地方都有隐藏的蛋，使用锤子打上去没反应的话就表示有隐藏的蛋了，原地跳一下就能将蛋显示出来了，一般都是超好的道具，但是知道隐藏蛋在哪并记下来位置的玩家并不多。每个关卡还有BOSS战，BOSS的行动都是有规律的很好打过。

最早的冒险岛是1986年在红白机上出的，之后还出了续作的2代、3代、4代，之后的每一作就在前一作的基础上进行了大幅度的强化，1991年第二作，原先惯性严重的动作感没有了，画面也精细了很多，高桥也有了同伴恐龙的帮忙，道具也丰富了。1992年第三作的时候，高桥有了女朋友，但是却被UFO抓走了，于是高桥和同伴恐龙展开了轰天大营救。此作中采用了大地图，可以边走边选择路线了，同时再次将武器细化，在每关开始前可以选择使用任一种武器了。游戏的整个难度依然很高，高桥造型上似乎年轻了不少，动作也很轻快，难道是爱情的滋润？之后时隔两年，系列的第四作也终于发售了，这次高桥可是有家室的人了，前作的女朋友已经跟高桥生活在一起了，高桥要在这个岛屿的各个文明间来回冒险。此作增加了大量的RPG和解谜要素，感觉上和马里奥世界很像，各个关都可以通过密码记录的方式来继续进行下去，而还有商店和道具屋的出现和解谜的成分也增加了游戏的RPG要素在内。



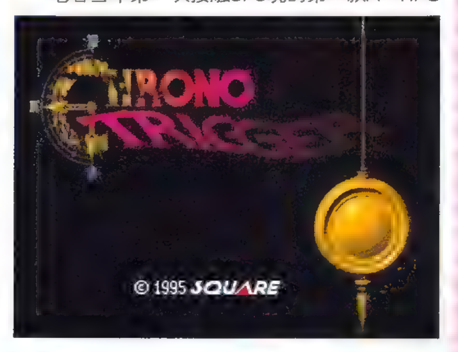
之后近十年的时间里，除了GB和SFC上出过FC版的复刻就再没出过了，去年借助FC MINI系列在GBA上的大红大紫，初代冒险岛也算是正式登陆了GBA了。之后呢，目压的达人该何去何从呢？冒险岛系列难道已经成为历史了吗？不过听说不久将推出冒险岛的合集游戏，相信这对老玩家来说无疑是个能怀旧的好机会。



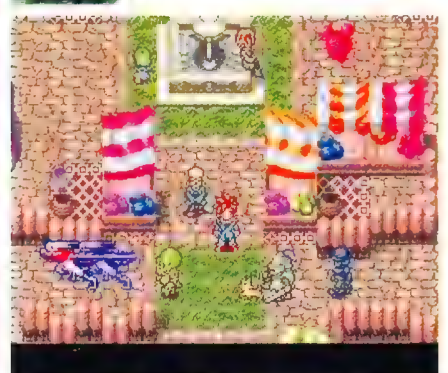
时空之轮
SE的第一次亲密接触

这游戏该怎么叫它的名字呢，国内对它的译名有许多版本，时空之轮、时空之旅、超时空之钥，还是用其英文名吧，《Chrono Trigger》。游戏是SQUARE和ENIX在1995年3月11日尝试的第一次合作，同时集中了堀井雄二、鸟山明、坂口博信、光田康典等一批超级明星似的制作者。两大游戏巨头的首次合作就擦出了激情的火花，游戏的素质相当之高，可以说将SFC的硬件机能发挥到了100%，同时游戏性也是非常之高的，一共设计了12种不同的结局，每次玩都有不同的感觉，战斗模式采用的依旧是FF系列的时间槽回合制，但是却首次引入了二人连携或三人连携攻击，使战斗更加华丽。游戏的音乐也是相当精彩，让所有玩家听过后都能觉得很熟悉，似曾相识，正是因为此作的音乐而使得光田康典一举成名，不同的场景之间的BGM风格特别的突出，笔者如今还能记得青蛙王子的BGM和片头开始的BGM的节奏，还能够哼出一两段。

笔者当年第一次接触SFC玩的第一款A・RPG







游戏就是此作，当时去朋友家玩SFC，觉得从没见过如此庞大的游戏机，于是问朋友这上面有什么好玩游戏，朋友于是把时空之轮的卡带插上说，这游戏最好玩，但是你玩不来的。当时就气不服，虽然不懂日文，但是依旧发扬瞎摸瞎撞的功夫，将游戏流程进行到65000年前原始社会，令朋友刮目相看。此后渐渐懂得了任天堂的各个主机以及和索尼之间的游戏主机霸主之争，也从此游戏中毒了。

之后SQUARE将本作增加了过场动画后移植到了PS上，并且出了全3D化的续作——时空之旅2，不过这时再玩已经找不到当年第一次玩游戏时被惊倒的感觉，虽然那时不懂什么透明化，雾化，缩放效果，但是就凭着那一鼓作气一直杀到底和外星人BOSS连战10多次终于将其艰难消灭的整个攻略过程笔者就被这个SFC的游戏彻底折服了。

当初出了GBA版的SFC模拟器的时候首先考虑的就是将本作转换成GBA格式的游戏来玩，很可惜到如今NDS版的SFC模拟器都出了还没有解决这个游戏，而PSP版的SFC模拟器玩这个游戏时也出现了严重拖慢的现象，看来对其怨念得越深越是不能再次玩到这款游戏，等SQUARE再次移植，估计这辈子都等不到了，残念！今年过年回家时无聊时只好把古董SFC搬出来再晒晒太阳顺便玩玩这个游戏，看看还能不能不看攻略就将其通关。（PS：至今仍然对时之最果里那只红色的魔法生物感到恐惧，特别是练到99级时去和他练习战斗没赢过一盘，可怕）

最终幻想 外传 SAGA的传说

GBA上没有《最终幻想》系列么？可能有读者会说你别乱说哦，明明有《最终幻想1+2》、《最终幻想战略篇A》和最近的《最终幻想4》，其实笔者想说的是GB上的《最终幻想 外传 SAGA》系列，也就是之后在SFC上大放光彩的《SAGA 2》、《SAGA 3》的前身，不止如此，PS上也有全新的《沙加开拓者2》，PS2则有《无限沙加》和《SAGA 吟游诗人之歌》完全形成了一个系列了，但是似乎由于PS2版的《无限沙加》贩卖的不够理想而导致一直到如今都没有新的《SAGA》的消息，无论是任方还是索氏，但是作为玩家，还是非常希望能够看到由任方主机上红火过来的《SAGA》再次回归到GBA或NDS上。

GB版的《SAGA3 时空霸者》可以算是GB掌机上最强的RPG了，开始的主人公就有9人，需要从中选择出自己喜欢的职业，不同种职业在力量、HP、魔法上都有着巨大的差异，本作因为还延续了前作《SAGA2》的吃下敌人的肉可以变成敌人同样职业的系统，而使得不同职业的人装备的限制获得无限吃肉无限强化自身的能力。虽然本作还没有出现任何高自由度的现象，但是这奇怪的吃肉系统和吃道具系统实在令人眼前一亮。







真正体现了SAGA精神的当属于SFC版的《SAGA3》，也是笔者玩的时间最长的SAGA，虽然和GB版的同名，但是从游戏内容到游戏系统完全不一样，游戏画面和音乐就更不是一个层次的了。同时《SAGA3》也因为高自由度，取消了RPG游戏中所固有的等级制度而为人们所称道，制作人河津秋敏也因此得到了SQUARE的重用，使得PS和PS2版的《SAGA》系列能继续出现在这世界上。《SAGA3》由于没有升级系统，人物的成长需要靠战斗中灵光一闪学会新的技能或者是增加HP点数，而一些非常特殊的技能和阵型也是完全靠战斗中灵光一闪学会的，（这和高达中的NT们脑门前闪过一道有几分相似）而所有角色的攻击全部依赖于体术、棍术、剑术等详细的若干分类的强弱来判定，有些场合怪物能够秒杀我方成员时只要使用出强力的剑招就能一击秒杀对手怪物。游戏中的怪物都是在地图上可以看到的，和它们接触时就会进入战斗模式，所以只要不和他们接触就可以逃；故事中的情节某些触发事件可以选择发生也可以选不发生，这就是自由度的所在。之后PS上的续作也继续采用这样的主系统，可以说这个系统开创了一个没有等级之分的RPG游戏类型，可惜的是这么优秀的游戏居然被一些HACK们发现是一部并没有开发完整的游戏，证据是修改出来一坐城市里面空无一人。

之后的PS和PS2版虽然还增加了不少新要素，比如连携攻击等，追加了动画但是都无法再现《SAGA》在SFC上百万大作的辉煌。网络上的西祠胡同游戏玩家讨论版以前就有一个询问贴问最希望什么游戏出GBA续作，就有玩家回答说：使用SFC《浪漫传说3》的系统出的续作。笔者于是在本文中极度地YY SFC上的《SAGA3》更早上在GBA或NDS宣布制作续作或移植作都行，当然最好是像NDS重新制作《最终幻想3》那样，呵呵，今天又胡言乱语了许多。

NAMCO三国系列 不同于光荣的另外一个声音

提到三国系列就不得不联想到如今在PS2上大红大紫的《真三国无双》系列，那就不得不提到制作厂KOEI（光荣），玩历史游戏玩的时间比较长点的老玩家肯定知道光荣的《三国志》系列游戏，几乎包揽了连PC在内的所有游戏平台，并且从1代出到10代，经久不衰。这里还不得不提到另外一家制作三国题材的厂家——NAMCOM，还是在那个FC主流的时代，NAMCO尝试性地推出了文字类战略游戏《三国志 中原之霸者》，游戏采用了类似光荣《三国志》的风格，但是游戏似乎更加注重城市与城市之间的人和物资的运输联系，在日本受到了相当好的评价，NAMCO得好不饶人，继续制作出了二代《三国志2 霸王的大陆》这一不朽名篇，甚至之后此作还移植到PS上，更还在PS上制作过重新描绘过人物和地图等背景的重新复刻版。







而国内也由于这款三国游戏而掀起了很长一段时间的三国游戏风，《三国英杰传》等各种类型的游戏纷纷出现，可见这股三国风是多么强烈。不过国内玩FC的大多数玩家还是喜欢上了这款尽管是全日文的，偶尔出现几个人名是片假名的游戏，而且还依照头像与其他物体的近似度给游戏中出现的历史人物按上了外号，比如关羽“十字架”，张飞“大胡子”、吕布“白眼”、赵云“娃娃脸”。由于游戏中著名的强力武将的登场的年月和地点都是固定的，如果在这个出现的固定时间段内没有赶到这城市将武将搜索出来，那么占领这座城市的其他太守就有可能发现这名武将并登用，这样原本历史中属于固定某些君主的武将都乱了套了，只要出名的武将几乎都能招揽到一个国家的君主手下做事，而且还有着很高的忠诚度。

游戏虽好，但是也有许多BUG，如今这些BUG也一并成为了玩家津津乐道的话题。例如会分身的超级战士阿暸南，变身战士伊籍，可以用2P操纵撤退的奇怪战争。不光玩BUG，游戏的其他玩法也很有意思，比如开始游戏直接将吕布说得过来，补充完士兵后就一直冲下去，趁其他国家的人才还没补给上来的时候，将城市一举占领，笔者按照如此非常极限的方式在一年内就统一了全国，真是所到之处留下的都是空白城市，敌人武将被杀光，士兵全杀完，不可以有让逃跑回国的机会。还有的玩法就是占据荆州附近的三块非常富饶的城市，拼命挖角别的国家的武将，将所有武力90以上的武将和智力90以上的武将全部招揽到城市中，时间一到再全部组队杀将出去（PS：一般是公元200年之后吧。）

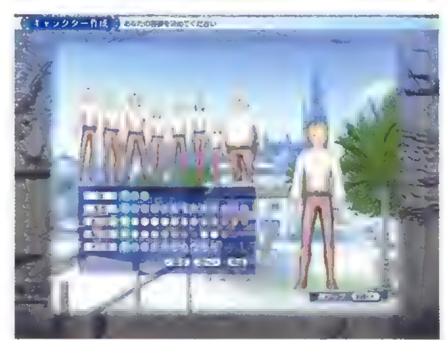
游戏中公认最强的武将是吕布，最强的智将是诸葛亮，吕布智力太低，招收过来后就让其读书将智力加到85以上，诸葛亮则是拼命打兵打仗升级，诸葛亮一旦升到8级后就会使用奇门遁甲，敌人一旦中此计谋就会看着兵数天天都在减少，实在太爽快了。

可惜了这么好的FC游戏，NAMCO之后仍然没有将此游戏以NAMCO博物馆的方式在GBA上复刻推出，哪怕是FCMINI的方式都没有提到过，真是无限可惜。

大航海时代系列 一本很好的教科书

游戏如果出了两作，那么就可以称之为一系列了，光荣KOEI的《大航海时代》从第一作出到了第四作，再接着推出ONLINE版，机种平台从SFC到PS，从PS到PC，多机种制霸，唯一目前最有可能登陆但是却没有任何续作复刻消息的就是GBA平台，SFC上都能运行的非常完美的《大航海时代2》为什么没有移植到机能和SFC最接近的GBA呢？

若要说给笔者印象最深的就是SFC版的《大航海时代2》了，也正是靠着这款游戏，笔者原本初中一塌糊涂的地理成绩一下子变的好了起来，相信很多玩家都有这样一个经历吧。玩着大航海，本来完全不懂的地理知识一下子变得丰富





起来了，甚至连一些欧洲的小海港城市有些什么具有特色的产品都了解得非常详细。

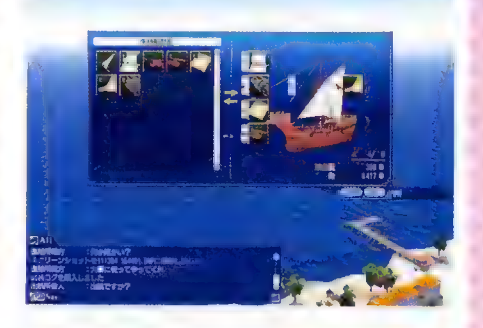
而一些类似于海战的知识也得到了丰富，例如：炮击战时应使用“T”字型战法，我方舰队用侧面面对敌方舰队的正前方或正后方，这时炮击效果最佳；炮击港口时(靠近敌方的独占港口时，港口会炮击我方舰队)，应让舰只侧面对着港口然后下锚停船，不断炮击即可轻松获胜。海战时采用挤压战法，把敌方舰队逼至角落，挤压成一堆(攻击在港口外停泊的舰队特别有效)，这样容易形成单挑的局面，速战速决，避免消耗战的出现，不然如果形成白刃战的消耗局面，即使获胜，损失也很大。有时双方旗舰迎头相撞，若装有撞角的话（造船场改造），可以一击必杀，击破旗舰获胜。

在反复地和敌对势力的战斗中总结出了三种战斗方式：海战胜利一次，敌方所有契约港的占有度下降2点，打击50次后降为0，敌方势力解散，金大赚。快打法：打下港口，立即投资至占有度100，如法炮制，将敌方势力挤出去，需要有充足的资金。不战而屈人之兵法：在酒馆使用计谋“坏话”或“收买”，只要有钱，不宣战也可将对方势力消灭（在后期敌方港口和舰队强大时很有效）。三种战法要视具体情况，灵活运用。关于占有度：

没有和该港的王宫签订契约，你是不能在该港进行交易的。如果其他势力已经瓜分了该港的占有度，或独占了该港，你连契约也签不到，除非用推荐状。而如果你和其他势力瓜分了该港，要想提高占有度，就抛售流行品，和推荐状的使用，能提高你的占有度，打击对方势力。对付对方占有度100的港口，除了酒场的坏话以外，战争是唯一的解决方法，海战获胜或炮击港口，该港口降服以后，你就能够与该港签订契约，投资，提高占有度了。

与敌方势力交战中，要想彻底击败对手，打下敌方的港口，投资至占有度100，这是迅速消灭对手势力的必须手段。切忌不要不宣而战炮击港口，这样即使港口屈服，进港后，人们对你的态度也够你受的了，契约是别想签了。

往往玩到这里就可以联想到当初清朝时中国的海港不正是严重闭关，被西方的强豪用军舰和大炮强行轰开的吗，要想占领港口城市，既要用到武力又要用到交易才能签到契约。玩着游戏等于是学习着地理知识，学习着中国被破关和被列强瓜分的历史，此游戏不可不玩，PC版的ONLINE游戏目前台湾有代理测试，笔者有幸玩了一次，全3D化的地图和场景玩着很舒畅，体验着无敌舰队烧杀抢掠的行为，不过也可以选择做着正常的商业贸易，自由度很高，很不错。



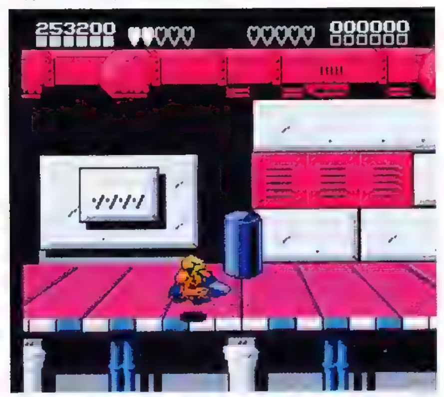
战蛙&双截龙 究级梦幻组合

《战蛙&双截龙》是FC上的一款双人过关ACT游戏，这款游戏是由RARE公司在1993年制作的，在这一作之前，FC上还有一款《战蛙》的游戏，不过在那一作中玩家只能使用三只战蛙。《战蛙&双截龙》则是在这基础上制作而成的。如标题所示，在本作中玩家不光可以使用三只战蛙，就连双截龙中的杰米和比利也可以使用，真可谓是打架行家的完美组合啊。在游戏中双截龙和战蛙分别有不同的攻击方式，就连使用武器的攻击方式也不一样。本作中的双人模式共分为两种，一种是可以互相攻击的，另一种是

不能互相攻击的，两种模式玩起来都很有意思，特别是可以互相攻击的模式。记得当年玩这游戏时经常不打敌人，反而和别人PK，不过这好像脱离了这个模式的原意了。这个游戏最吸引人的地方就是爽快感，特别是在给对手最后一击时，就好像在动作片中摆的POSE一样，给人一种一击必杀的感觉。而且在一些特定的关卡中还有驾驶飞行器等特定游戏项目。游戏中的BOSS虽然看似简单，但是如果被打到也不是闹着玩的。另外双人模式打BOSS时可以打出双人连击，可以把BOSS打得毫无还手之力，十分有意思，一般的杂兵也可以通过配合来打。

这部作品在FC的众多动作游戏中无论是手感还是画面或游戏性，都属于上乘作品。这部作品后来被移植到了GB上，利用GB的连机线可以两个人合作，只是画面是黑白的，游戏内容也有不同程度的缩水，不过仍然让掌机玩家们体验到了这款游戏的经典之处。

现在这款游戏随着时间可能被渐渐地淡忘了，但是这款游戏如果能在GBA上移植或复刻，加上GBA多人联机功能，甚至还可以加入乱斗模式，一定会使这款作品更有意思。





旅鼠大冒险

可爱的小动物进行的神秘冒险



《旅鼠大冒险》这个游戏你或许没玩过，甚至可能没听说过。没关系，听我给你讲完"旅鼠死亡大迁移"的故事，你就会明白它到底是个什么样的游戏了。

旅鼠属于哺乳动物，常年居住北极，四肢短小，体形椭圆。爱斯基摩人称其为来自天空的动物，斯堪的纳维亚人直接称之为"天鼠"。这是因为在特定的年头，它们的数量会大增，就像天兵天将，突然降临，并且进行死亡迁移。这种小动物平时胆小怕事，见人就跑，可是一到丰收之年，粮食丰足并且气候适宜，它们就大量繁殖，旅鼠的繁殖能力非常强。到一定数量后，它们的性情就开始变得和平时相反，此时旅鼠们变得无所畏惧，面对任何敌人都不退缩，有时还会主动进攻。不可思议的是，此时它们的毛色也发生明显的变化，由便于隐蔽的灰黑色变成目标明显的桔红色，为了吸引天敌的注意，来引诱吞食和消耗它们。同时表现出一种强烈的迁移意识，先是到处乱窜，集合更多同类，最终会沿着一定的方向前进，星夜兼程，狂奔而去，而大海总是它们最终的归宿。有趣的是，当它们进行这种死亡大迁移时，总会留下少数同类看家，并担当起传宗接代的神圣任务，使其不致于绝种。这一切，看上去似乎都是经过深思熟虑，周密安排好了似的。这就是人们至今不能完全解释的旅鼠死亡迁移现象。

《旅鼠大冒险》这个游戏的灵感来自旅鼠的习性特征，不过里面的角色不是椭圆的旅鼠，而是用一个长着绿色头发，穿着蓝色衣服的卡通人物形象代替。他们一个跟着一个，沿直线行走，如果你不给他们下命令他们就不会停止。他们会不停地直着前进，碰到障碍会返回，继续前进。

他们的技能非常多，挖坑、爆破、搭桥等





等，多到什么程度，您看图就知道了。玩家需要根据地形情况选择不同的技能，指挥他们的动作，使它们最后来到自己的家。游戏玩法简单，但是由于地形的变化，游戏的变化就非常多，难度随着关卡的进行越来越高，游戏非常有趣，系统熟练后更加使人上瘾。

这个游戏系列诞生的很早，在欧美有着非常高的人气，PSP版也定于2006年2月首先发售欧版。登陆平台非常多，譬如PC、PS、MD、SFC、GB、GBC上都有这个游戏作品，甚至3DO、C64等“没落”主机上也有这个游戏，哦对了，各种手机版本也出了不少，不知道为什么，唯独没有GBA版……

倒叙/另一个世界 仅存一半的遗憾

如果看到截图，你能知道这个游戏，那么你绝对是个骨灰级的玩家。1991年由法国Dephine软件公司制作，英国InterPlay发行的这个名叫《另一个世界》（Another World）的游戏，在当年获得了很多赞誉之声。游戏画面在今天看来似乎粗糙，不过在当时PC的硬件水平来看，可说是非常华丽的游戏画面了。即使今天来看，同样让人惊异，因为整个游戏没有文字，剧情交待方式是采用动画手段，玩家控制的角色本身就处在情节之中，情节动画和游戏切换非常连贯，游戏从头到尾就像在观看一场电影。游戏最初发行的是MS DOS版，然后移植到多个平台，家用机平台是MD和SFC版本（SFC版叫Out of this World）。

在《另一个世界》中，玩家扮演一个名叫Lester Knight Chaykin的科学家，一天晚上博士被闪电击中的计算机产生的回路带入另一个世界。前面已经说了，游戏进行方式类似看电影，由于没有文字，玩家从游戏一开始就靠发挥想象力，这样很快就被带入“另一个世界”。

游戏2代《倒叙》（FlashBack）的故事同样离奇，科学家Conrad被两个外星人攻击，最终他乘坐飞行器脱了身。虽然没死，但是他却失去了记忆，他开始在这片土地上探索，因为他需要恢复记忆，需要知道自己的身份。2代变成了通关游戏，整个游戏共7关，随着关卡的进行会得到更多的记忆，揭开更多真相。

《另一个世界》一直没有看到GBA版本，对于一个十几年前的另类游戏，似乎也没人关心。但是当我今年5月在作者官方网站浏览时，惊奇的发现了这个游戏的GBA版。原来是作者慷慨的把它移植到了GBA，然后在自己的主页上放出了下载，对于这么厚道的人，我们应该记住他的名字—Eric Chahi

最后真的希望能从GBA上重温《倒叙》！





圣斗士星矢
不死的小强传说



最近《圣斗士星矢 冥王十二宫篇》又继续开播了，一大批新老圣斗士的饭纷纷涌现出来，想起去年播放《圣斗士星矢 冥王冥界篇》时，带动了很多同学居然把TV版的《圣斗士》系列又翻出来看了一遍，还到处收集几部OVA版观看。其实这部最早1992年在中国播映的动画当时就吸引了很多如今20岁上下的孩子。6点半前搬凳子守候在电视机前等待星矢哥哥的表演，虽然一遍又一遍地被强大的黄金圣斗士、海斗士、神斗士们打得扑街吐血，但是还是一次又一次地顽强地站立在大地上，想必小强的外号就是由此得来的吧。

话说FC上星矢为题材的游戏一共出了三作，分别是《圣斗士星矢 黄金传说》、《圣斗士星矢 黄金传说完结篇》和《圣斗士星矢 海皇波士顿完结篇》，三部游戏都是相当有年头的了，第一作大约是在1987年发售的，那时笔者才刚上幼儿园中班，也是时隔若干年后FC普及亚洲时才第一次玩上这款游戏的。

游戏都是由BANDAI制作的，游戏中的音乐都是动画中很熟悉的BGM了，而场景也能和动画中基本吻合，每一个对战的BOSS级人物都是动画中的狠角，千辛万苦地修炼攒到一点点COSMO后将星矢强化后才敢和他们硬碰硬，其实一些特别的BOSS，如果按照动画中的战斗对象来打的话还有忠实原剧情的动画出现，这在当时对于一边看动画一边玩游戏的玩家来说特别感动。

《圣斗士星矢 黄金传说完结篇》讲述的是十二宫时的战斗，游戏平日都是横向清版ACT一样移动，但是一旦进入BOSS战就会成为只能看到主角背影的特殊模式，这时可以选择交谈或者战斗，战斗时可以选择的招式完全和动画中的一模一样，不过有时力竭还会有纱织或魔铃等人出现助阵。虽然对着FC那粗糙的画面有很多微词，但是毕竟能自己当一回星矢的感觉是完全不同的。

《圣斗士星矢 海皇波士顿完结篇》则将延续漫画中的剧情，将故事发展到了和海皇交战，此作可以说吸收了前两作的优点所在，可以自由爆发COSMO状态还可以架挡对手BOSS的必杀招，还有小秘籍可以穿上黄金圣衣，可以将COSMO提升到最大，还可以进入无敌模式，大大降低了游戏的难度。顺带一提由于那时使用电池存档的卡带还非常少，所以这个系列的游戏存档方式都是密码接关。

距离FC最后一部星矢游戏的发售已经有很多年了，期间除了PS2上有过一个类似《圣斗士星矢 黄金传说完结篇》的复刻外再没其他的相关游戏了，笔者猜想BANDAI可能会借助目前这股冥王风将小强的传说再次通过GBA或NDS游戏撒播到人们心中，稍微满足一下老玩家的怨念吧。







广告欣赏「牧场物语」

把自己的牧场建到NDS上来吧

拥有众多FANS的牧场物语在新掌机平台上彻底生根发芽，NDS最新作即将发售，全新的牧场物语系列又将让陶醉自己田园生活中的玩家沉迷不已，悠闲的牧场时光，让在紧张生活中忙碌的人们再次找回了难得的轻松。在这之前，我们再来玩一遍这款已经发售的NDS版吧！

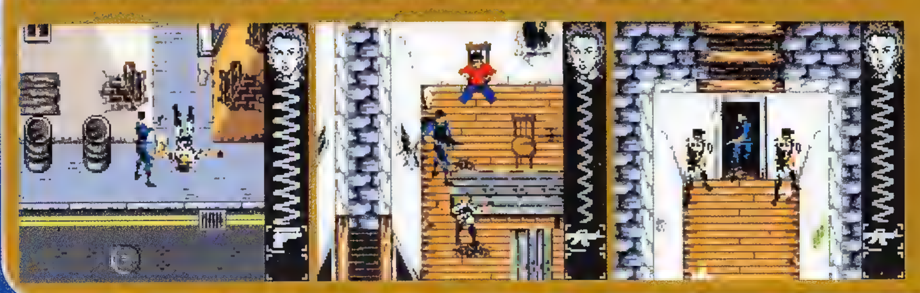
GAME寻宝团

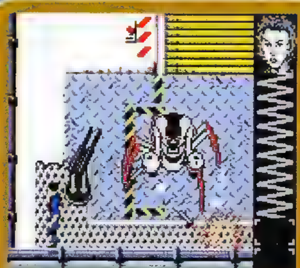


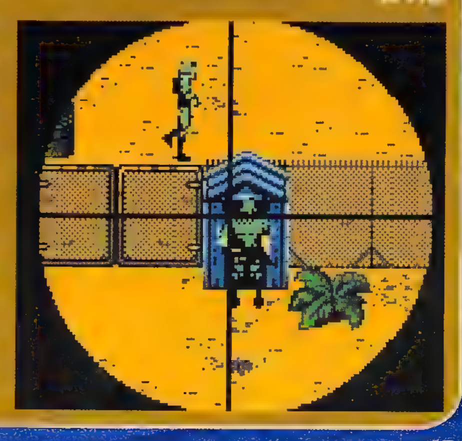
被忽视的名作 完美黑暗



[illegible]







▶START GAME
PASSWORD
OPTIONS

©1994 KONAMI
PROGRAM © FACTOR 5





魂斗罗 精神

系统浅析

基本操作	
十字键	控制角色移动
A键	跳跃
B键	射击
SELECT键	炸弹（全屏攻击）
START键	游戏暂停

道具解析	
S	散弹枪（有很好的攻击范围，但威力欠佳）
H	跟踪枪（可以非常便利地攻击到不同角度的目标，但缺乏威力和弹速）
C	爆破弹（攻击力高，但攻击范围太小）
F	火焰枪（威力高，并且可以一直保持连射状态，但攻击距离太短）
B	保持无敌一段时间

要点攻略

第一关

本关的难度比较简单，初期就可以乘上战车，这是本作中唯一一处可以乘坐战车的地方所以一定要珍惜。战车的威力巨大，前后方的敌人基本都可以无视，但要小心上方是弱点，不要被敌人的手榴弹炸到。从战车上下来后一定要吃到无敌，然后尽快冲过地面有喷火的地方。利用栏杆吊着越过下方的火焰后就可以来见BOSS了。

BOSS战心得：

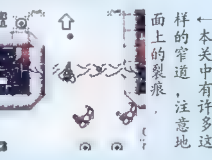
本关的BOSS比较容易对付，它的弱点是其身体下面突出的头状物体。BOSS的攻击方式也非常简单，只有头部的火焰喷射和弱点处的子弹攻击，并且速度都不是很快。建议利用C弹的强大攻击力一直在最下层猛攻弱点，注意一定要在画面的最左端，否则会被冲过来的BOSS头撞到，当弱点处射来子弹时再跳到中层即可。

第二关

本关变成了俯视关卡，不仅移动的方式变了，关卡的完成方法也不尽相同。本关需要玩家消灭掉五个炮塔，每消灭一个炮塔都会有奖励一个道具，推荐使用武器为F火焰枪。当把五个炮塔全部消灭后就可以见关底BOSS了。

POINT1

本关中有许多的悬崖，一定要小心不要掉下去。只有走到那里才会显示出来。



←本关中有许多这样的窄道，注意地面上的裂痕

←地雷爆炸前尽快通过

POINT2

关卡中的地雷一旦踏上很短的时间内就会爆炸，一定要尽早离开。

BOSS战心得：

这个BOSS的弱点在它的正下方，但是必须先将BOSS周围的几个齿轮打掉后才能攻击。使用F火焰枪的话可以快速地将齿轮打掉，最后剩下BOSS的弱点时就好办了。中间要注意躲避BOSS的冲撞。

第三关

本关的难度骤然增加，初期一定要小心滚成球状的炮塔敌人，要在它们露出枪来后再射击打爆它们。在经过一个只能依靠吊着栏杆向前走的位置时，会有大批空中飞行的敌人降落下来，要尽快将它们都打死，否则会被带到空中扔下来摔死。关卡中间还会遇到两个小BOSS都颇难对付。

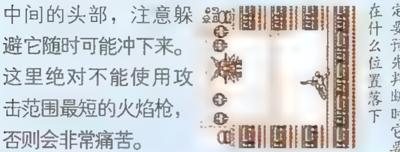
POINT1

这个小BOSS的弱点在中心位置的正下方，只能抓住它两边的把手吊到下方进行攻击才可以。但注意它上方喷射出的火焰，绕到上方时要跳起躲避。

←注意在它死前一定要跳回到栏杆上

POINT2

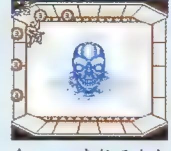
先要在小BOSS的两只手臂中间跟着它向楼顶走，中间要打掉它放出来的导弹，它的弱点在中间的头部，注意躲避它随时可能冲下来。这里绝对不能使用攻击范围最短的火焰枪，否则会非常痛苦。



←打这个小BOSS一定要预先判断时它要在什么位置落下

BOSS战心得：

本战也比较简单，想要速战速决最好使用威力巨大的C枪，BOSS的弱点是它的头部，口中的火焰喷射是沿着顺时针的方向，躲避时也要顺着周围的墙壁沿着相同的方向爬。



↑BOSS喷射两次火焰后就会放出定时炸弹，要尽快躲避

第四关

本关同样是在俯视视角进行，与第二关类似本。关同样需要在场景内消灭掉一定数量的炮塔后才能见到最终BOSS。



↑利用好地形就可以毫无危险地攻击敌人

POINT1

场景内有许多流沙和旋涡，它们都能够改变主角的移动方向，尤其是在与敌人战斗时经常会碍手碍脚。



←几乎所有的炮塔都是在这样的地形里

POINT2

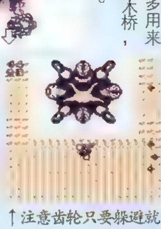
关卡中场景非常复杂，在踏上木桥后一定要快速前进，因为它们会马上就消失掉。



←关卡中许多用来连接区域间的木桥，要尽快通过。

BOSS战心得：

本关的BOSS战都与第二关类似，弱点在其上下左右的四个方向，攻击起来有点困难。周围同样有烦人的流沙，BOSS的攻击手段依靠的是四个角的齿轮。



↑注意齿轮只要躲避就可以了，BOSS每放射一个就会自动重生。

最终关

作为最终关，果然还是拥有一定的难度。本关的小敌人非常讨厌，它们会从前后同时冒出来，并且速度很快，主角的子弹射速实在太慢，一个不小心就会被夹死，所以一定要小心前进。前期的关卡中会遇到两个怪物把守，只要集中攻击它们的嘴部就好。在应战最终BOSS前还会遇到一个恶心的小BOSS。



↑一定要小心从它嘴中吐出来的小怪。

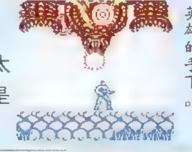
POINT1：

小BOSS战的难度较高，它的弱点在中间的脸部，只有它向上射子弹时才会将弱点暴露出来。从上空落下来的子弹相当难躲避，很容易被封死在角落里，而且更重要的是绝不能碰到BOSS的身体，当它钻到地下时要尽快的移动到画面的最左端，否则会被从地下钻出来的BOSS碰死。

↑当年《超级魂斗罗》的最终BOSS，风采依然不减。

最终BOSS战心得：

本战推荐使用S散弹枪作为武器，首先要集中攻击右边BOSS的手臂，一定要在杂兵出来前将它干掉，只有再去对付左边的手臂，不要离它太近，最好始终保持在画面右侧。否则会被伸出的手臂夹死，因为中间是头部的下方是不能跳跃的。最后再集中打BOSS的头部弱点就可以了。



←万恶的最终BOSS终于死在了英雄的手下。

关于国人的“魂斗罗”情结：

可以毫不夸张地说，凡是在上个世纪80年左右出生的玩家，没有不知道魂斗罗这个游戏系列的。在一段时间以来，这款游戏甚至可以被称为电视游戏的代名词。时过境迁，游戏界发生了翻天覆地的变化，如今再看到这熟悉的三个字实在是感慨万千。有多少玩家都将这个游戏当作为自己游戏的启蒙老师，如果没有魂斗罗，也许就没有现在中国如此之多的电视游戏玩家。

本作虽然在画面、弹幕等细节方面与原作相比都有着不同程度的缩水，但凭心而论，游戏的移植度还是相当高的，用当时的眼光看来，绝对是掌机上枪械ACT的代表作品了。

接关密码：

第二关 BHTB　第三关 FBBM

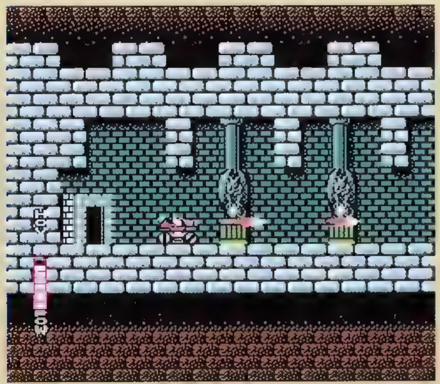
第四关 35KQ　第五关 FBVZ



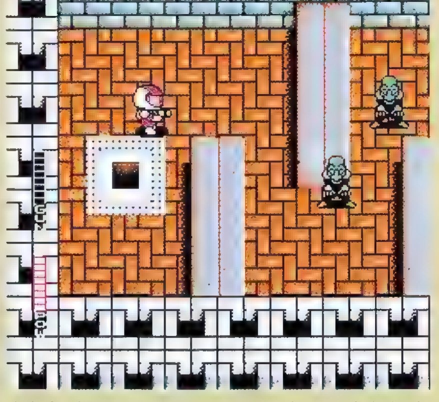


超惑星战记 META FIGHT

不知道各位在FC上有没有玩过一个叫《超惑星战记 META FIGHT》的游戏，这个游戏在国内被译为《变形坦克》，在当时算是很常见的游戏，但是玩的人却不多。这次给大家介绍一下这款作品的GBC版，不过在介绍GBC版前，让我们先来了解一下FC和GB上的相关作品。

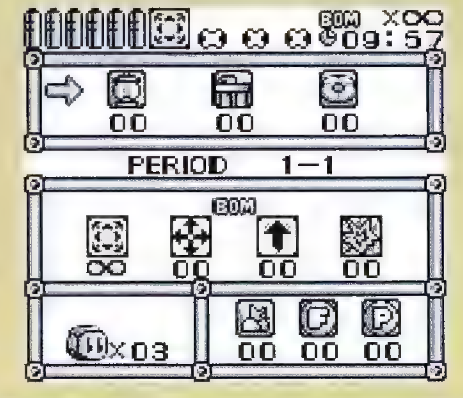


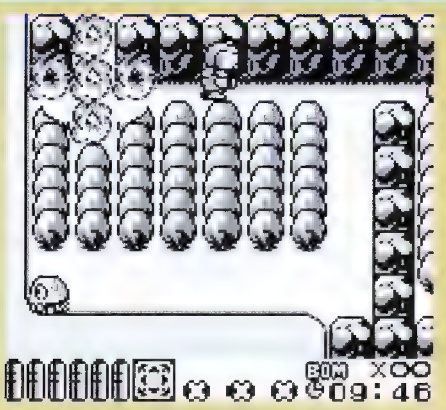
这款游戏是由SUNSOFT开发，发售于1988年。游戏的类型和游戏中的一些要素有点类似于《银河战士》，但是比起FC版的《银河战士》，这款游戏无论是在画面上还是在手感上都比《银河战士》要优秀。本作的游戏系统比较简单，主角驾驶战车或在战车附近时可以随意乘降，驾驶员在战车中可以自动补满HP。战车和人物的武器都可以升级，战车武器的升级有点类似《银河战士》，一般都是需要某种武器或战车上的某种装备才可以通过特定的地点，否则就不能继续游戏，另外战车还有追踪导弹、闪电、导弹三种副武器，这些武器是有数量限制的，平时打杂兵就可以获得。驾驶员的武器升级就比较简单了，只要得到一种手枪图标的道具就可以升一级，每升一级武器都会发生变化，但是如果受了伤，武器的等级就会减少一级，不过好在还有无限数量的手雷作为驾驶员的副武器。迷宫看起来开阔的多,玩过《银河战士》的玩家可能也会注意到，这款游戏的迷宫也有点类似于《银河战士》，在



战车穿过隧道和通过每一关的时候，和萨姆斯穿过隧道、走传送点的方式差不多。这个游戏的系统简单，但是操作起来就不是很容易了，战车在行走的时候是有惯性的，这样一来导致跳跃后也带有惯性，起跳时和在空中时的调整成为了重要的技巧。随着一关一关地深入发展，战车也具备了各种各样的能力，利用这些能力可以回到原来一些因为当时条件限制而没有去过的地方。虽然没有什么隐藏武器或道具，但是探索一下还是很有意思的。

FC版的《超惑星战记 META FIGHT》所具有的高素质为GBC版《META FIGHT EX》的奠定了坚实的基础。





继FC版后，SUNSOFT于1991年在GB上推出了续作，不知是由于硬件的限制还是厂商本来的意思，GB版的这款游戏取消了驾驶战车，从头到尾都是在只限于驾驶员活动的迷宫中，而且游戏的类型也有点接近《炸弹人》。主角主要靠在迷宫内安放炸弹来攻击敌人，炸弹的类型共有4种，除了最初的是数量无限外，其他3种都有数量限制。虽然这款游戏比起FC版缩了不少水，但是仍然有一些可圈可点的地方。比如在迷宫中的隐藏道路，以及用得到的救生圈、油灯等道具



解谜，大概是厂商想表示这个游戏并非是为了骗钱而存在，而且想换一种新颖的类型。也许有人想过把FC的战车系统和这一作的迷宫系统结合在一起，但是如果真是这样结合的话，游戏的难度会大大提升，再加上这两作都没有记忆功能，所以这样的组合还是不实现为好。

在GBC出现后，SUNSOFT再一次将这款经典的作品搬上了掌机平台，名为《META FIGHT EX》，这一作发售于2000年2月25日，卡带为GBC专用容量是8M。看到这游戏第一眼，也许很多人都以为这一作是照搬了FC版。其实不是，本作的故事和FC版都大不相同了。此外，由于FC版的地图太大，并不适合GB这种小屏幕的掌机，所以游戏中的地图都是重新制作的，而不是照搬了FC版，唯一和FC版相像的就是每关的场景了。不仅如此，这一作在战车部件获得循序方面也和FC版不同，FC版第一个获得的是提升主炮威力的部件，而在GBC版中是拥有高跳能力的轮子。还有就是主角的武器和原来相比也不同了,原来手枪升到满级后堪称无敌，不仅射程远还能穿墙攻击，而且连发子弹十分密集，在GBC版中这个无敌的枪被削弱得很多，升到满级的枪一次只能发射两颗子弹，而且空隙十分大可以说基本上没用，还不如3-5级的手枪实用。在FC版中，作为主角副武器的手雷在GBC版也被削弱了,原来的手雷使用连发后，杀伤力十分可怕，当时打很多BOSS就是用的它，而在GBC版中这一武器取消了连发，只是增加了爆炸范围，比起原来的手雷要平衡许多。而且在GBC版中主角还增加了一种副武器——霰弹枪，霰弹枪的威力比较大，两发的间隔时间也比手雷更少些，就是距离太近了。GBC版还有一个成功之处就是使用了密码记忆，要知道FC版和GB版没有密码记忆的功能，当时打起来真是累死人了，特别是FC版,玩的最长一次也就打到了AREA4，下次再开机的时侯又要重头开始打，有了密码记忆后就方便多了。在FC版中最令玩家怨念的掉坑里无法自拔的不平衡设定也在GBC版中也得到了修正。

从GBC版的《META FIGHT EX》可以看出SUNSOFT在这款经典游戏上还是很下工夫的,还考虑到了掌机屏幕小，所以特意把战车放大。剧情、地图和流程方面也是重新制作的。本编在此强烈推荐这个系列的FC版和GBC版，相信玩过之后就能感受到这个系列的经典之处。

文/翔武



秘技侦探团



欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

责编/天意



秘技

GBA 热血物语EX（美版） ACT

将人物改成以下的名字：

ERAZE 存档复位
PLAYA 得到金钱999999.99
XTRA0 得到可以换人的道具
XTRA1 得到设定人物形象的道具
XTRA2 得到改变出招方式的道具
DAMAX 能力全满
WAZZA 获得技能组1
FUZZY 获得技能组2
WUZZY 获得技能组3

NDS 乐引辞典

查以下单词会看到有趣的结果：**ゲ－ム&ウオッチ**（game&watch）、**スタッフクレジット**（staff credit）、**ゼルダの**传说（赛尔达传说）、**ドンキ－コング**（大金刚）、**メトロイド**（银河战士）、乐引、**ニンテンド－**/Nintendo（任天堂）、**マリオ**（马里奥）、**ルイ－ジ**（路易）、**ワリオ**（瓦里奥）、**ピ－チ**姬（碧奇公主）。

NDS [illegible]

救出所有被抓走的史莱姆后，井上写着100t的铁球就可以被移走了，能进到井里去接受试炼，与尾巴团的BOSS对决。如果在同伴不牺牲的情况下打败BOSS，就能得到战车的武器勇者之剑。

与GBA版《史莱姆大冒险1》联动后，博物馆左下方屋子里的史莱姆**ころろん**对话，就能在坦克大战中使用新的战车，并得到战斧。

战胜大魔王两次之后，得到陨石**メラゾ－マ**的配方。

NDS [illegible]的DS训练

在OPENING画面向教授说**ハゲ**（秃子）或**バカ**（笨蛋）的话，教授会对你生气。

一个星期或者一个月不玩游戏的话，再见到教授时他会说“一周没见啦”或者“一个月没见啦”，如果是好几个月的话，教授会说：“哎，你是哪一位？”

“**ヘルプ**”（HELP，求助）是绝对不能说的话，而在游戏标题画面时“**カツラ**”（头发）也是绝对不能说了，否则教授会生气。

记忆单词时，背诵中按下SELECT键的话，就能切换成单词书写画面。

在1分30秒内完成计算100问，就能选择更难的问题来玩。

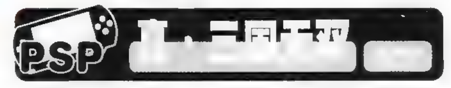
游戏中点触左下角的剩余时间，就能把它切换到右下角去。

在数人数的游戏里，在刚开始出现“请记住人数”时点触摸屏，就能直接进入游戏。

点触训练结果表示画面后出现的交通工具，就能听到警笛鸣响的声音。

在训练结果表示画面中，点排名前三的记录，能查看创造该记录的人的名字。

在标题画面对教授喊“教授”的话，他会微笑，如果喊“眼镜眼镜”的话，他会把眼镜摘掉。



在南蛮夷平定战中，孟获和祝融进入毒沼时不会受到伤害。

达到10级时能在体力不减的状态下使用真・无双乱舞。

表示PSP秘技 表示NDS秘技 表示WS/WSC秘技 表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。

隐藏人物出现条件如下：

曹操、司马懿、曹仁：用魏国任一武将通关故事模式。

孙坚、孙权、孙策：用吴国任一武将通关故事模式。

刘备、诸葛亮、庞统：用蜀国任一武将通关故事模式。

张辽、徐晃、张角：用曹操通关无双模式。

黄盖、吕蒙、周泰：用孙坚通关无双模式。

大乔、小乔：用孙策通关无双模式。

黄忠、姜维、魏延：用刘备通关无双模式。

貂禅、吕布、祝融：用其他任一武将通关故事模式。



全MISSION完成后，按住L2键选择任务模式，就能出现EX MISSION。

MISSION完成65个，生存模式达到480级以上，JUSTICE出现后，经过一个小时出现GG・GGX模式。

MISSION完成35个以上，生存模式达到420级时，把出现的BOSS全部打败，就能使用其对应的追加人物。

在选择VS CPU模式时，按住SELECT键并确定，出现DEMO模式，可以观看CPU与CPU的对战。

MISSION完成80个，打败480级到920级之间出现的黄金BOSS，则使用人物的SP COLOR出现。



GBA [illegible] RPG

全员满能力

42006A1C	6363
0000000C	0048
42006A1E	6363
0000000C	0048
42006A20	6363
0000000C	0048
42006A22	63FF
0000000C	0048
42006A24	FF63
0000000C	0048
42006A26	6363
0000000C	0048
42006A28	63FF
0000000C	0048

战斗中

我方体力最大

42024C54	270F
00000005	005C

我方一定先攻

420249B8	0000
00000005	0028

敌人体力最少

42024E20	0000
00000006	005C

敌人行动不能

42024A74	FFFF
00000006	0028

GBA [illegible] FTG

我方生命

0300297E	0400

我方能量

020220C4	0220

我方援护

020220D0	27

对方生命

03002ADA	0000

对方能量

020220D4	0000

对方援护

020220CC	00

全人物

02022070	FFFFFFFF

道具100%收集

0202205F	64
02022060	FFFFFFFF
02022064	FFFFFFFF
02022068	FFFFFFFF
0202206C	FF

全小游戏+音乐欣赏

0202205E	FF

小游戏全等级

02022076	1010
02022078	1010

自由战全地图

02021EB4	FFFF

金手指使用方法：首先在VBA里选择Cheats——Cheats list——Code，然后在Code处输入金手指码，如果为便于记忆金手指码用途可以在Description处填写其功能；而对于4开头的压缩型金手指码请输入CodeBreaker处。



广告欣赏「我的块魂」

推来推去把世界滚成热闹一团

骨碌骨碌！推来推去，卷天席地的“块魂”已经滚到掌机上来了！在PSP也同样可以实现把全世界卷成一团的愿望，即便是高山大海，闪电乌云，只要你摇身变为王子，就可以拥有主宰一切的魔力，你的世界你做主。

广告欣赏「激・战国无双」

在掌机平台上体验喊杀一片的快感

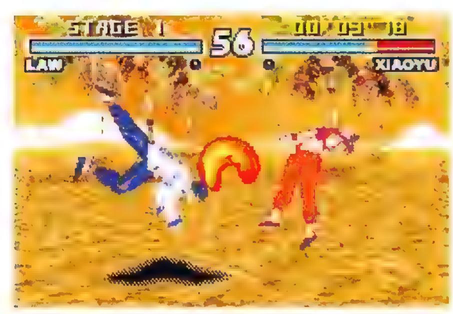
光荣把无双乱斗的战火从PS2一直烧到了PSP。只要你拥有一台新掌机，就可以在大街上实现一统河山的野望。震撼的画面，即便比其家用机来也不遑多让 丰富的隐藏要素，众多的隐藏人物，无双饭的掌机时代开始了！

类型游戏严选

FTG篇

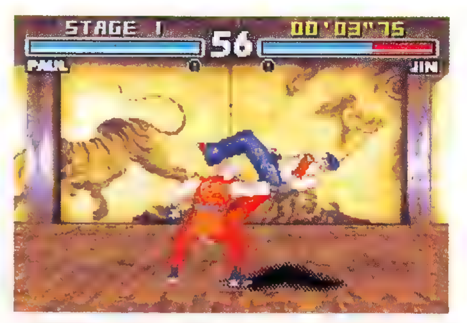
铁拳 ADVANCE

《铁拳》是NAMCO著名的3D格斗系列，这个在街机和PS系主机上风靡的3D格斗游戏在2001年12月21日登陆了GBA上。这款在GBA初期的发售的游戏，在各方面都让我们吃了一惊。首先从画面来说，以GBA的机能如果做出3D画面，马赛克肯定很严重，而且会导致画面严重丢帧，影响整个游戏的操作手感和画面的流畅性。在画面这一点上，厂商做的就很巧妙，并没有在GBA上做3D画面，而是采用了伪3D的技术，使这款游戏成为一款具有3D格斗游戏基本素质的2D游戏。这款游戏是以PS的《铁拳3》为基础制作的，这一点从菜单画面就可以看出了，而且在游戏中无论是场景还是人物的服饰也都是《铁拳3》中的。但是由于各种条件限制，这款游戏可以说是《铁拳3》的缩水版。下面就来详细的介绍一下这款游戏。



↑虽然场地和背景都是简单的2D贴图，但是效果还是很不错的。

在游戏的操作方面，家用机的《铁拳》共分左拳、右拳、左腿、右腿四个攻击键，GBA的按键数量虽然足够，但是考虑到使用L、R键攻击会不顺手，于是就取消了四个攻击键的设定，简化为A和B两个按键控制拳脚，而L键在默认的设置中是组队模式的换人键，R键为投，因为铁拳中有些招式需要拳和脚同时按，所以投掷就只能设置为一个单独键了。也许有人会担心按键简化后对出招会有一定的影响，实际上NAMCO早想到这一点了，在按键简化的同时对出招方式也进行了简化，但是这样简化并没影响到角色的实力，



↑由于GBA机能所限，受到攻击后的硬直时间不是一般的长，因此可以形成很多连续技。

每个角色的常用招式都保留了下来。其中简化得最明显的就是每个角色的10连击，简化后的10连击只用方向键和A、B就能完成，不过节奏仍然还是重点。在模式方面，《铁拳A》不但包含了《铁拳3》中的几个主要模式，还增加了《铁拳TT》中的组队战模式。在组队模式中可以选择3人组成一队，在对战时，其他两位不登场的人物会在下面慢慢恢复体力，中途按换人键可以换上其他角色，直到对手的一名角色KO就获得了胜利。最后再来说一下这个游戏的要素。这个游戏可以说没有什么隐藏要素，只有在所有角色都打通街机模式后出现的三岛平八，游戏中使用的人物从最初的9人增加到了10人。

在GBA现有的格斗游戏中，《铁拳A》的各方面素质都是十分不错的。特别是本作虽然不是真正的3D格斗游戏，但是轴移动以及双方角色拉开或拉近距离时的缩放，做的都十分成功。这也正是说它虽然不是3D格斗游戏，但是却拥有3D格斗游戏素质的原因。不过由于机能的限制，像KING和尼娜这两个拥有连续投技的角色，连续投技也只能用几张简陋的静态图片来表现了，这一点还真是很遗憾啊。但不管怎么说，在GBA上能玩到这样的格斗游戏已经是非常不错的了，比起后期有些厂商想在GBA上实验3D格斗游戏要务实的多。而且可以利用联机线进行联机对战，绝对值得一玩。

文/翔武

游戏归游戏，学习为第一，可别因为游戏而影响了学习！（张晨熙）
男，16岁，广西南宁建政路十四中九（4）班，530023，QQ：346927697

SRPG篇

类型游戏严选

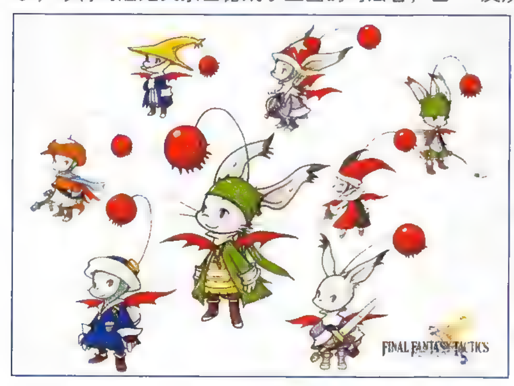
最终幻想战略版 A



时隔GBA版的《最终幻想战略版A》发售已经有三年时间了，距离笔者最后一次玩FFTA也有一年多的时间了，对FFTA具体到哪一关有什么规则那样的细节也已经完全忘记，不过若要说GBA上除去和机器人相关的最强的SRPG是什么？那肯定就是《FFTA》了，多么长时间了，脑中对《FFTA》的印象只剩下对这游戏无穷的回味，回味什么？回味当时玩这个游戏时的感动、快乐、悲伤、喜悦。也因为这个游戏而喜欢上主唱《FFTA》主题歌《白花》的zone乐队，奇怪的是玩游戏从开始就没找到《白花》的歌，整个游戏一直到通关都没找到那首令人感动的歌，后来听朋友说存档时的BGM就是《白花》于是仔细一听，确实就是那歌，只是曲速变慢了，轻轻地、慢慢地哼着，身心都进入了那个似乎正飞舞着雪片的传奇般的魔法与剑的世界……

正常游戏中的刚转校的马修是个父母离异带着残疾的弟弟独自生活的孩子，刚来到学校参加打雪仗游戏就因为保护性格懦弱的同学缪特而和一伙喜欢欺负人的同学结了梁子，但是也结识了漂亮的红发女同学利茨，虽然三人有着不同的性格和家庭背景，但是却从此成了好朋友。放课后三人到图书馆打开了一本古书，第二天整个世界都发生了变化，所有人都来到一个像神话一般的世界，各个种族的人在城镇里来来往往，而周围的人一切都发生了变化，缪特成了这个世界的王子，缪特的酒鬼父亲西德成了王国的司法者，已经去世的母亲也活过来成了王国的女王，而马修的残疾在轮椅上的弟弟多内德竟然也可以自由行走了。似乎这个世界是反映了人们在现实世界里内心的愿望，但是无法令人解释的是比艾拉族、恩莫族、梦布兰家族这些非人类的种族究竟是如何出现的，（比艾拉族都是长着兔子模样的可爱少女，居然没有男性？据说是依靠转生而延续后代，那么艾拉族的人口数量岂不是总保持着一定的数量，真是个令人费解的问题）如果说梦幻世界中的缪特映射了现实世界中的缪特，梦幻世界的马修映射了现实世界的马修，那么这些其他种族的人们映射的是现实世界中的什么呢？各人为了各人的目的而在这个世界战斗着，有的人想留在那，有的人回来，有的人则没有任何想法。游戏后残留的疑惑还是无法解释的通，也许松野泰己想留给人们的就是带有一些回味一些不解的《FFTA》吧。

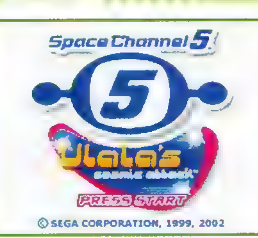
还是提一提游戏的系统，采用了全任务制，大地图上每完成一个任务出现一个新的地区，然后再去将工会开进到新的地区，大地图的风格和PS的《圣剑传说 玛娜传奇》有几分相似，战斗时的行动模式依旧是QUEST的《皇骑》风格，高低差地图，斜45度视角，三头身人物，当然游戏的规则是松野提倡的“裁判系统”，一切的攻击防御行动方式都得在裁判所制定规则下完成，如果违反就会被踢出场地，这更似一场足球游戏，违反规则的被罚下场。游戏还针对GBA用户和GBA SP用户采用了不同的色彩模式，所有的一切完全是为了任天堂的新掌机GBA SP而设计的，和之前PS版的《最终幻想战略版》可以说从剧情到游戏方式一点关系都没有。



抛开游戏反观SQUARE这些年来和任天堂之间的分分合合，好像是一场闹剧，其实说穿了为了能获得更多的利益，哪怕是死对头的两人联手合作都是可能的。SQUARE通过这个原创的GBA游戏获得了成功，让包括笔者在内的所有玩家都体会了一次GBA上《最终幻想》的魅力。

文/天意

有好东西大家要一起分享！（蒋腾龙）
男，19岁，苏州市大塘街，215164



类型游戏严选

太空频道 5

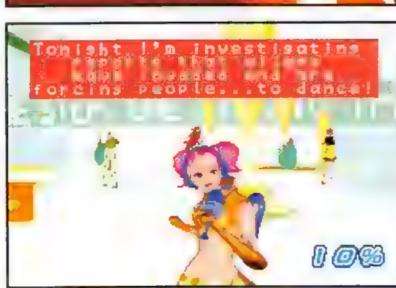


GBA先天机能不足注定了在这个平台上不可能拥有十分出色的音乐游戏。GBA发售至今，音乐类游戏可谓是凤毛麟角，即便如此有一款游戏是许多SEGA迷都绝对不会忘记的，那就是由当年SEGA社内的天才游戏监督水口哲也制作的《太空频道5》系列（以下简称为SC5），虽然GBA版的SC5并不是由SEGA亲自开发，而是外包由THQ公司负责，但因为原作的超高素质加上THQ还算不错的移植度将这个GBA版的SC5做得还算是像模像样，至少还能从中感觉到游戏的精髓所在。

当年SC5是DC主机的开路软件，崭新的游戏风格与SEGA本社硬朗风格的融合给人耳目一新的感觉。天才设计师水口哲也完美地将音乐、舞蹈、指令、记忆这几个要素结合在一起。使所有曾经认真体验过该系列的玩家无不赞叹称奇，而舞拉拉这个性感的虚拟偶像主持人频频的在各种游戏展中亮相，成为非常热门的COS对象。平心而论，SC5是一款重度音乐游戏，虽然游戏本身看似休闲娱乐，但在其中却包含了大量对玩家要求极为苛刻的要素。从整体上看，游戏分为记忆和节奏两个部分，前者是对玩家瞬间记忆能力的考验，玩家必须在敌人/对手的演示舞蹈或动作后短时间内强行将指令顺序记忆下来。游戏中的指令主要利用到了方向键的四个方向和A、B两键，但是因为外星敌人的发音问题，很难从语言中清楚地辨别出它所喊的方向，因此更多的还是要从画面中获得信息。如何在多变的环境下看清楚对方的指令顺序绝不是一个初心玩家所能掌握的。

另一个要素就是节奏，这是一个更加难掌握的内容，游戏中即便你掌握了指令的顺序，如果不能按照准确的节奏输入也是不能成功完成的。关于节奏的说道就更多了，游戏中节奏主要分这样三种：快速型、空拍型以及变化型。快速型顾名思义，只是速度上比较快，只要能够辨别出来具体拍子的数量就可以，输入起来并不是很难；空拍型节奏是游戏后期中频繁出现的一种指令，也同样有比较好的解决方法，一般情况下游戏中的指令都是落在背景音乐的重音上，那么对于空拍的指令就可以用“按无用键”的方法来跃过。看似容易，但实际操作起来仍然难度比较大，因为游戏对指令的要求比较严格，绝不可能让你轻易蒙混过关的；第三种也就是最难的变化型，经常在一串指令中有不同速率的节奏，这是相当要命的，不仅要对背景音乐非常熟悉，还要必须记下来节奏的特点，这样其实又说回到了记忆的环节。总之想玩好这款游戏没有很好的乐感和速记的本领是行不通的，这也是为什么将其称为重度音乐游戏。

再说回到GBA的本作上来，虽然机能上的不足肯定是无法做到像DC版那么华丽的画面和动听的音效，尤其是这样的音乐游戏，如果音乐的素质不够好将直接影响到游戏者的心情。还好厂商清楚地意识到了这点，本作的BGM素质在同类游戏中还算是上乘，虽然删除了大部分人语，但并没有影响到玩家的正常游戏。但画面上的表现就完全没法跟原作比了，像幻灯片一样的舞蹈动作让哭笑不得，原作中众人让一起舞蹈时的成就感也荡然无存，但仔细想想这只是一款GBA的音乐游戏还有什么可抱怨的呢，能在手掌中玩到SC5真的已经很知足了。



文/岚枫

诸老小编，辛苦了！本人再次致以诚挚的慰问！（舒程惠迪）
男，16岁，云南省昆明市书林街131号高2008届一班，650011，QQ：522399997

SLG篇

类型游戏严选

玛莉、艾丽、爱妮丝的炼金工房~旅风的传言~



普通的物理反应和化学反应，一旦被冠以“炼金”之名，便开始变得有趣起来。作为王立魔法学校的两名毕业生，玛莉和艾丽共同经营着一家小小的炼金店，适逢大图书馆建立，两人的老师邀请她们为大图书馆撰写炼金术相关的书籍，把炼金知识以书的形式传承给后人。要写书就必须进行大量的研究，研究所需的材料必须去各地收集，为了旅途的安全还要雇佣一些朋友同行作为保镖，为了购买炼金器具和一些初级炼金书籍，以及无法在野外采集到的材料，研究经费是不可或缺的，至于经费的来源，则是接受各种委托，完成任务获得酬金。



↑双人调和比起单人调和花费的时间缩短一半，双方的信赖度越高时调和成功率越高。

游戏初期的资金并不算多，买两件炼金器具和几本书就差不多用光了，因此要从一开始就去酒吧接受委托，看看制作需要的材料是不是足够，然后去相应的地点采集，在工房中制作完成，最后去交给酒吧老板。玛莉和艾丽的等级设定分为炼金术师等级和冒险者等级两种，以炼金术制作物品和完成委托时都提升炼金术师等级，而在野外战斗则能提升冒险者等级，最高等级的物品只有在炼金术师等级达到很高时才能炼成。

随着游戏的进行，委托内容对物品的要求越来越高，制作所花费的时间也更长，两个人忙不过来，好在可以去妖精之森雇佣妖精来帮忙。当第一年的11月发生妖精之腕轮被摔碎的事件后，一个月后就可以去妖精之森了，妖精们根据衣服颜色的不同，工作效率各不相同，效率最高的妖精工作效率与人相当，当然佣金也最高。妖精最多能雇佣5个，可以让他们帮忙采集材料或者进行炼成，有了妖精的帮忙，大量采集材料不成问题，中和剂等使用率很高的物品也能保持充足的储备了。如果妖精一直帮忙工作的话，过一定的时间之后还能升级，虹妖精的工作效率是人的1.5倍，只能靠升级得到哦！

《炼金工房》在其他平台上都发售过作品，而GBA版的本作则特别增加了爱妮丝这个人物，她是玛莉和艾丽的学妹，接受她的写书委托后，就能让其中一人与她交换，使用爱妮丝来玩游戏。爱妮丝的专用武器必须在斗技场中连胜五场之后才能得到，装备之后才能使用必杀，不过斗技场里的对手实力强劲，必须借助各种道具才能有十足把握取得胜利。

想象调和是非常有趣的，与普通的根据配方来进行炼成的方式完全不同，想象调和进行之前完全不知道会制作出什么东西来，游戏中的发掘乐趣尽在此处。想象调和制作出的饰品类、生活用品和旅行道具等都为游戏带来很大的便利，甚至可以达到事半功倍的效果哦！

游戏中可雇佣的伙伴数量相当多，其中还不乏实力强劲的魔界女王等人，与这些伙伴有关的特殊事件也为数众多。多结局是本作的特色，根据两人写书的数量、评价以及某些事件的完成，游戏结局多达数十个，而通关后还可以欣赏游戏中的场景画面以及事件画面。

文/暗凌

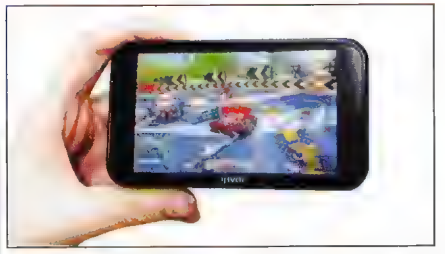


↑冷俊的骑士队长实力很强的哦！

软硬兵团速报

CYBERWARE EXPRESS

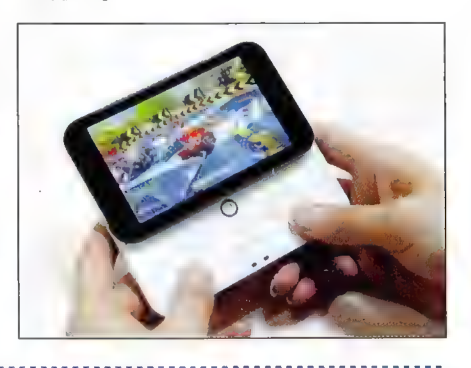
软件 Software iRiver新机亮相CES2006 娱乐功能强大



近期有消息称韩国Reigncom公司（iriver的母公司）将和韩国电信运营商KT合作推出WiBro游戏设备。如今CES2006预展上，终于展出了这款被命名为G10的产品。

该机型号为G10，从该机的型号命名上也可以看出一点端倪，G10的“G”也许就意味着游戏英文Game的字首。G10配备了一个4英寸WVGA级（800×480）26万色的液晶显示屏，拥有3D加速处理芯片，采用基于 WinCE 5.0平台的操作系统，容量估计达到4GB或更高的8GB，更详细的参数有待进一步公布。

G10的外形风格类似于U10，黑白配的色系十分简洁，键盘采用推拉式隐藏在显示屏下方，从键盘的键位分布也能看出这是一款游戏功能为主的机型。



软件 Software OG2星组汉化补丁1.11版发布

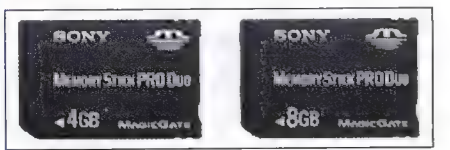
2006年01月02日星组再次发布了更新后的补丁，以下是更新内容：

Ver 1.11　主要修正：

1、12话和28话文不对脸
2、错别字
3、22话标题偏移问题
4、重画了title标题
5、41话熟练度死机问题
6、某话熟练度文字偏移
7、卖出芯片说明中多一行文字

软件 Software SONY将发售最高容量8G的记忆棒

PSP是一台多媒体的游戏主机，除了可以玩高画质的游戏以外，还能够播放MP3，MP4等媒体，由于功能强大但是可用的存储空间又跟不上，拥有PSP的玩家一定多多少少抱怨过记忆棒太小，不够用吧。日前，在美国拉斯维加斯举办的CES2006上，索尼正式宣布，将于2006年年内推出4G以及8G两款新规格的记忆棒。



这两款记忆棒与之前的短棒相同，索尼旗下的大部分数码产品都能兼容，PSP当然也不会例外。通过如此大容量的记忆棒，玩家可以存储更多的高画质视频文件，高音质音乐等。

GBA Link配套软件5.50公布

历时一个月，LINK终于公布了最新的烧录程序，奇怪的是居然是从5.30版直接跳到了5.50版，中间似乎还少了5.40版。不管怎么说这次更新的内容比较多，也正好是说明了LINK的烧录程序正在一步一步走向完美，下面就来看看更新了哪些内容：

1、支持编号为0246-0250等的NDS游戏。

2、修正0136碧奇公主的白屏问题。

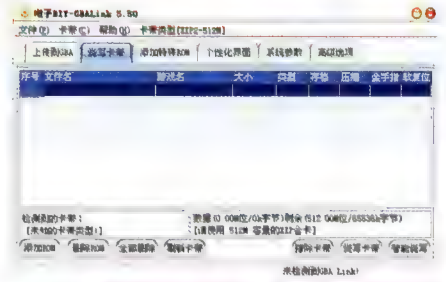
3、对GBA游戏支持一部分新游戏的存档补丁（比如铸剑物语），并且修正了2239的存档补丁问题。

4、改进存档系统，完善支持0193动物之森日版0223动物之森美版存档。

5、支持NDS存档在GBA模式下的自动备份，这样运行NDS游戏后进入GBA模式不会再出现存档不能自动备份的提示。这样利用GBA模式自动保存NDS的存档到备份区，可以解决PASSME2在存档区放入的启动代码和游戏存档冲突的问题。

6、支持NDS游戏的SMS存档备份功能。NDS游戏目前可以使用GBA模式的SMS功能备份和恢复存档。如果你的NDS是使用FLASHME请开机前按SELECT键进入GBA模式。（由于时间关系，NDS模式的SMS功能在以后的软件版本中将逐步支持）

7、解决在NDS模式运行的GBA游戏跳帧问题。



8、整理ROM名列表，去掉了一部分名字后的(U)之类的游戏语言标记，更加整齐规范。

9、游戏中文名库更新到GBA:2297，DS:0264。

注1：由于改进了存档系统，目前的存档数据格式和以前版本的软件不兼容。这样如果你的卡带使用的是5.50版以前的软件烧录的游戏，请先用以前的版本备份游戏进度。并且卡带已经烧写有游戏，请用5.50版软件重新烧写，否则将不能使用存档备份更新功能。并且对于SMS里存储的存档也是一样，也需要以前版本的软件事先备份。

注2：为防止存档意外丢失请大家养成良好的操作习惯：在DS模式的合卡菜单下关机。也就是玩过游戏后重新开关机一次到DS模式的合卡菜单，然后关机即可。

孤岛冒险 LOST IN BLUE汉化版V1.0发布

日前PGCG小组在国内著名模拟站点EZ发布了NDS游戏《孤岛冒险 LOST IN BLUE》的汉化补丁。以下是汉化小组的原话：

完成进度：

文本：100%

图片：95%

使用的原版ROM为“Lost in Blue-Futari no Survival Life(J)[CRC:46881DCF]”

此游戏从11月份开始汉化，历时1个多月。在此感谢Sunjk的辛苦翻译，如果发现BUG，请至小组论坛反映。(bbs.tgbus.com/forumdisplay.php?fid=11)

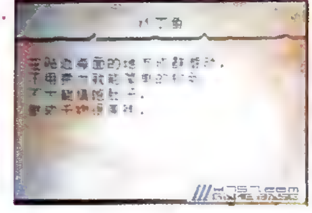
破解：飞云

翻译：sunjk

图片：全球通

特别感谢：pluto

兼容性：



本小组已经做过如下环境的测试,仅供参考:

1、SC-SD内核V1.53，转换软件V2.433，DSQ格式，偶尔死机。

2、SC-SD内核V1.54，转换软件V2.44，DSQ格式，支持软复位，完美运行。

3、M3-SD内核C12 v2.90(增强版)，转换软件M3 Game Manager套件 v2.3，减小ROM/快速载入/4*DMA，经常死机。

4、M3-SD内核C13 v3.00，转换软件M3 Game Manager套件 v2.5，减小ROM/快速载入/4*DMA，完美运行。

5、G6内核1.34，软件转换G6 U-DISK Manager 2.3，减少ROM/快速载入(DoFAT)，完美运行。

6、GBALINK，配套软件5.30版，完美运行。

Happy New Year!（曹辉）
男，20岁，北京市丰台区富丰路7号0422班，100070



更新换代——主流PASSME2评测/使用介绍

PASSME的诞生是NDS烧录史上最值得纪念的大事，因为PASSME诞生后才真正宣告了商业NDS烧录时代的到来，从而为众多烧录卡厂商提供了机会，也给烧录爱好者带来了曙光。但是任天堂对此自然不会坐视不管，于是新版本的NDS便专门针对PASSME做了改动修改了内核，使得PASSME不能在新版本的NDS（包括IDS）上运行，也就无法引导市面上的烧录卡，这样一来烧录卡厂家和玩家都急了，不过好在PASSME的作者很快又开发出PASSME2，通过升级内核，老版的PASSME也可以支持新版NDS和IDS了。

不过从PASSME升级到PASSME2却不是每一位玩家都能够搞定，因为这需要一定的DIY能力，同时还需要使用烙铁等工具，所以有许多玩家对此望而生畏，这样一来又给烧录卡厂商带来了商机，各个厂家都推出了易于升级的PASSME2产品，这期就为大家来评测一下市面上主流的三款PASSME2，它们分别是：EZFLASH公司的EZPASS2、电影卡公司的PASSKEY2、SUPERCARD公司的SUPERPASS2。

TIPS：由PASSME升级至PASSME2，其关键就是选择自己正版卡所对应的PASSME2内核，因为要刷写PASSME2，就必须选择合适的PASSME2内核，然后再将其刷写到PASSME硬件里，这就是关键所在了。

独树一帜：EZ PASS2

EZPASS2从外表看是在SUPERPASS上加LED，也就是MAGIC KEY的造型，但是大家却不要以为EZ PASS就是跟以前那些老产品一样，实际上，里面区别很大，我在日本网站找到了一张EZ PASS的内部图，发现了玄妙所在，PASSME通常都是采用XILINX的半导体芯片，但是EZ-PASS采用了LATTICE（中文名莱迪思）的半导体芯片，虽然芯片不同，不过用起来是一样的，但是EZ PASS用的这款莱迪思的芯片却是实现了零功耗，也就是说耗电量在这块芯片上不存在问题了，当然，所谓零功耗也只是宣传时用词，真正不可能实现，呵呵。（云云呀，你怎么就只会呵呵一笑呢？换个笑法，嘻嘻）零功耗只有在静态时才会出现，也就是不使用时。此点我们可以忽略，因为大多数购买PASSME2的玩家无非是用来刷机，刷机之后就不再需要用它来引导，而且几乎所有的烧录卡都支持进入游戏选单后拔掉PASSME，也就不存在耗电量大的问题

EZPASS2的全套包含EZPASS2、LPT刷写线一根，提供USB供电接口。玩家不用自己制作打印机线，EZPASS2设计了一个接口，配合附带的刷写线，就可以实现非常简单的刷写过程，任何玩家都可以用内核刷写成PASSME2的EZPASS2来引导IDS或者新版NDS玩烧录卡了。

设备：

1、IDS或者新版NDS一台

2、EZPASS2一套

3、EZFLASH1/2一张

4、NDS正版卡一张

5、带有打印机接口和USB接口的电脑一台

—— 刷写过程 ——

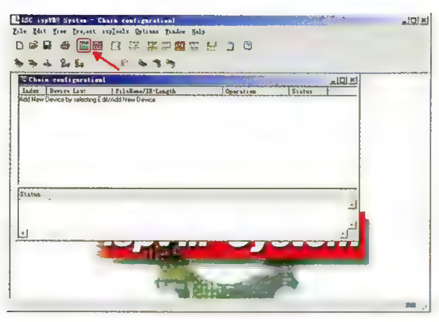
一、EZPASS2的操作

1、从**http://www.ezflash.cn/pass2/ispvm.rar**下载Lattice ispVM这个软件，并安装。注意，安装过程中如果询问是否安装USB驱动，要选择不安装。

2、从**http://www.ezflash.cn/pass2/list.html**下载与正版卡一一对应的jed以及sav档，这两个文件绝对不能下载错误，否则刷写后EZPASS2不能正常工作。

3、将打印机线接到电脑上的打印机接口上，同时也将USB插头插到电脑上的USB接口上，该接口提供刷写时的电源。

4、EZPASS2正面有一个地方是突出的六个针脚，将附带的刷写线插进去，需要注意的是方向要正确，其实方法很简单，只需要查看针



脚以及接口就可以了，将二者的空处对准就行了，具体请看图。

5、启动ispVM System程序，出现软件窗口，点击箭头所指的“Scan”图标。

6、如果出现错误提示信息，那么有可能是EZPASS2的接口没接好或者是没有通过USB接口供电，请检查并确定无误后再次点击“Scan”。

7、正常情况下会弹出一个新窗口，请双击设备名称，这时候会弹出一个窗口“Device Information”。

8、点击“Brower”查找下载好的jed文件，该文件必须要与NDS正版卡对应，否则无法起引导作用，我使用的NDS正版卡是美版M64，所以jed文件是ASME-1.jed。至于“ASME”此类信息可以在NDS正版卡正面查找到，如果查找不到，则说明该jed文件不能与你的正版卡对应，请选择适合自己的jed文件下载。

9、选择好jed文件后就可以点击OK，这时会有一个对话框弹出，点“确定”。

10、回到Lattice ispVM的主界面，点击“GO”开始刷写jed文件，如果弹出一个错误信息的窗口，那有可能是EZPASS2的接口松动了或者USB口没有供电，请检查。如果正常就会弹出一个计时窗口并开始刷写，速度相当快，只需要4-5秒就可完成刷写。

11、刷写完成后就会有绿灯图标以及“PASS”字样，同时下面的信息区也会提示刷写成功，将刷写线从EZPASS2上面取下。

二、EZFLASH的操作

1、将EZFLASH卡带插进烧卡器，启动EZClient。

2、将卡带格式化，并将“系统设置”－“使用引导程序”前面的勾去掉，勾上“兼容PASSME2”，这时候会弹出一个对话框提示你选择与NDS正版卡对应的sav文件。

3、如果希望给IDS或者NDS刷机，那么就可以烧录一个已经转换成gba格式的FLASHME文件flashme.nds.gba。

4、如果不愿意将NDS刷机，那么可以直接烧录NDS游戏玩，倘若要使用合卡，那么可以将“使用NDS Loader”勾上。

三、NDS端的操作

1、将NDS插到EZPASS2上，并将EZPASS2插到NDS卡槽里。

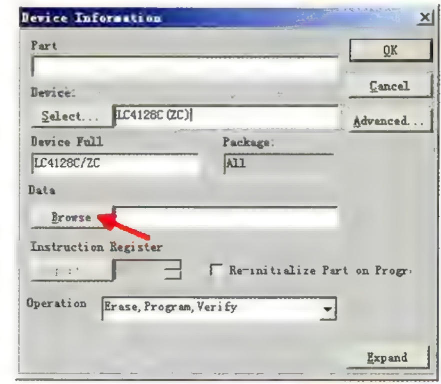
2、将烧录有FLASHME的EZ卡带插到GBA卡槽。

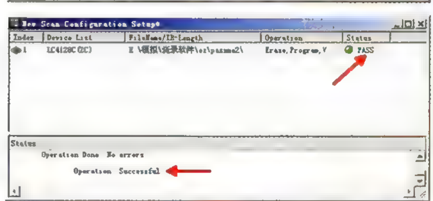
3、开机就会进入FLASHME的界面，下面就开始刷机吧！

4、倘若没有烧录FLASHME，而是烧录的NDS游戏，则会进入游戏界面。

总结：EZPASS2是很方便的PASSME2设备，因为它操作简单，还提供了上百种正版卡对应的刷写文件，同时该设备可以方便地进行再刷写，据称其刷写次数至少在5000次以上，那么即使用户更换了正版卡也能够轻易而举地更换PASSME2的文件，这样在使用上没有任何后顾之忧。

经过一晚上的研究，（为什么都要在晚上研究？难道有什么不可告人的秘密？）我已经利用EZPASS2为好几台新版NDS刷机，其中无论是红色机还是黑色机，无论是日版机还是美版机，都没有遇到任何问题，之后玩NDS烧录卡都可以实现免引导。





简洁方便：SUPERPASS2

SUPERPASS2是SUPERCARD公司的第二

很希望结识各位口袋朋友！（张剑超）
男，19岁，福建省莆田市莆田四中高三（14）班，351100，QQ：502368623

代PASSME设备，在第一代的基础上增加了可升级的功能，同时专用的刷写器可以让用户能够更方便地对PASSME进行升级。从使用方法来看，SUPERPASS2跟EZPASS2一样，都是需要用电脑进行内核的更新，都需要在电脑上运行专们的软件来进行升级，不过SUPERPASS2的特点是刷写器很简单，直接集成到一个小部件上，不需要像EZPASS2一样有着长长的线，这样携带和收藏都方便些。

SUPERPASS2以前刷写PASSME2内核使用的软件是Xilinx ise 7.1 I，这个软件体积很大，安装使用都很麻烦，不过最近SUPERCARD公司推出了他们自己开发的SUPERPASS2软件，不但体积小，而且使用方便，只需要一个键就可以轻松为SUPERPASS2升级，确实是使用最方便的PASSME2产品。

设备：

1、IDS或者新版NDS一台
2、SUPERPASS2一套
3、SUPERCARD和SD卡各一张
4、NDS正版卡一张
5、带有打印机接口和USB接口的电脑一台

—— 刷写过程 ——

1、首先要确认自己的NDS正版卡能否使用SUPERPASS2，方法很简单，大家拿出自己的NDS正版卡，然后翻到背面，然后会看到一行文字，比如云云的M64美版就是ASMEN1J20，比较重要的是ASMEN1，记住这几个文字，然后到http://www.supercard.cn/superpass2/games_list.htm对照列表查找里面有没正版卡所对应的代码。如果查找到，那么就将其下载到电脑里，如果没查找到，则说明目前SUPERPASS2不支持该正版卡，只有等待更新了。

2、到www.supercard.cn下载最新的SuperPass2 软件 V1.0，然后安装，安装完成后桌面会生成SuperPass2的程序图标。

3、将SUPERPASS2和写卡器连接好，接上供电用的USB线，然后将其插到电脑并口上，这个时候SUPERPASS2上不用插入正版卡

4、SUPERPASS2与SUPERPASS不同，它的右侧有一个小小的开关，需要将其拨到下方以便打开烧录程序，否则是不能对SUPERPASS2进行刷写哟。

5、打开SuperPass2 软件 V1.0，按照前面第一步提到的方法选择你的正版卡所对应的编号（或者用游戏名来查找），然后再点击软件下方的“PROGRAM按键，程序”，这时候如果SUPERPASS2和刷写器正常插入，同时也有USB线进行供电，那么就可以刷写成功，倘若前面提到的这些东西之一有错，那么程序就会提示刷写错误。

6、刷写成功后就可以将SUPERPASS2和刷写器从并口上取下来。

SUPERCARD上的操作：

1、还是以云云的正版卡M64美版为例，打开SuperPass2 软件 V1.0的安装目录，一般是C:\Program Files\SuperPass2，然后找到ASME-1.gba和ASME-1.sav两个文件，拷贝到SD/CF卡根目录。

2、倘若需要对NDS刷机，那么可以这时候将flashme.nds也拷贝到SD卡里。

3、将SD/CF卡插到SUPERCARD里，然后将SUPERCARD插到NDS里，以GBA模式开机，找到刚才拷贝的GBA文件（如ASME-1.gba）并运行，这时候屏幕会出现一排英文提示写入存档成功，看到提示后就关掉NDS。

4、将正版卡插到SUPERPASS2上，将SUPERPASS2插到NDS卡槽里，然后开机，这时候就会进入SUPERCARD的NDS菜单，可以在这里选择任意NDS文件运行，包括FLASHME刷机文件和NDS商业游戏。

总结：SUPERPASS2的最大特点就是专用软件设计得非常简单，只需要一个键就可以实现刷写过程，不用玩家操作复杂的软件，同时它的刷写器设计得很方便，便于用户携带使用。在使



SuperPass program Ver 1.0

http://www.supercard.cn

Relea	Game	version	Title
0000	PASS	1	Super Pass 1
0000	AMFE	0	Metroid Prime Hunters - First Hunt
0000	AZDE	0	Zelda Twilight Princess Preview Trailer (U)
0001	ATIJ	0	Electroplankton (J)
0003	AYIE	0	Yoshi Touch & Go (U)
0004	APRE	0	Feel the Magic XY XX (U)
0005	AZWE	0	WarioWare Touched! (U)
0006	ASNE	0	Polarium (U)
0007	APYJ	0	Puyo Puyo Fever (J)
0008	APCE	0	Pac-Pix (U)
0010	AZAJ	0	Cool 104 Joker & Setline (J)
0011	AGRJ	0	Guru Guru Nagetto (J)
0012	ASHE	0	Asphalt - Urban GT (U)
0013	AYIP	0	Yoshi Touch & Go (E)
0014	APCP	0	Pac-Pix (E)
0016	AMTJ	0	Meteos (J)
0018	AZWP	0	WarioWare - Touched! (E)
0021	APRP	0	Project Rub (E)
0022	ASMP	0	Super Mario 64 DS (E)

PROGRAM Open specifically file:

用中发现SUPERPASS2插到NDS卡槽后还是稍微有些紧，不过与一代相比已好了很多。

脱离电脑：PASSKEY2

为配合旗下产品G6/M3在新版NDS/IDS上的使用，电影卡公司也推出了新版PASSKEY，也就是PASSKEY2，这是电影卡第二代引导卡系列产品的第一个型号，也就是PASSKEY2标准版，它也需要与NDS正版卡搭配起来使用，但是与其它厂家的PASSME2产品所不同的是：PASSKEY2可以脱离电脑使用，也就是只需要一台NDS和PASSKEY2以及NDS正版卡就可以直接使用烧录卡，而且刷写PASSME2内核，这正是它的独到之处，也是它与其它产品区别的最大特点。

设备：
1、IDS或者新版NDS一台
2、PASSKEY2一套
3、NDS正版卡一张

PASSKEY2使用方法：

首先需要对PASSKEY2进行内核刷写，也就是根据自己的NDS正版卡来选择相应的内核，按照以下步骤进行：

1、到www.gbalpha.com下载最新的PASSKEY2设置程序，下载完后解压，并把里面的K2-RAM01.GBA拷贝到G6或者SD/CF卡中，再把G6或M3插入到NDS/IDS的GBA卡带插槽，开启NDS。

2、进入GBA模式，找到K2-RAM01.GBA并运行，这时候屏幕会出现一些卡带的列表，就用前面介绍的编号形式出现，找到你所拥有的正版卡，点击运行，屏幕会弹出对话框让你确认，点击“OK”，然后屏幕会出现“Load OK”的提示，这样就完成了刷写过程，关掉NDS。

3、将NDS正版卡插到PASSKEY2上，然后将PASSKEY2插到NDS上，开机就会直接进入G6/M3的NDS模式，接下来可以选择刷机（当然需要事先将FLASHME拷贝到G6/M3里），或者也可以直接玩NDS游戏。

可能玩家都注意到了，PASSKEY2上面有一个拨档开关，在PASSKEY上面的开关两档分别是“PASSKEY”和“正版卡”，但是到了PASSKEY2上却成了“PASSKEY2”和“PASSKEY1”，区别是什么呢？顾名思义，将拨档拨到“PASSKEY2”，则可以按照我们上面的步骤来引导新版NDS和IDS，如果将其拨到“PASSKEY1”，则可以用来引导老版的NDS。

PASSKEY2升级：

虽然可以脱离电脑操作，但是PASSKEY2仍然可以进行升级操作，比如新增加了对某NDS正版卡的支持，那么就可以通过升级来使得PASSKEY2支持该款游戏引导烧录卡。但是该如何升级呢？

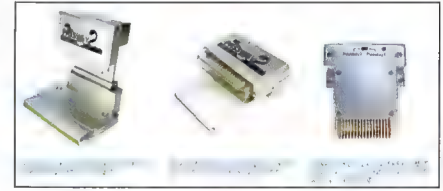
1、将从网上下载的PASSKEY2程序包里的K2-HW01.GBA拷贝到G6或SD/CF卡中，然后将G6或M3插入到NDS/IDS的GBA卡带插槽，打开NDS，进入GBA模式，运行K2-HW01.GBA程序。

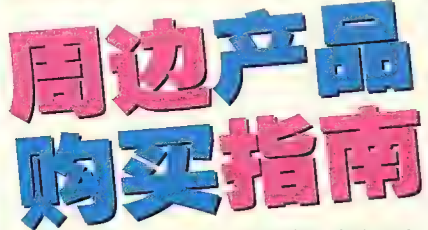
2、运行该程序后屏幕会出现一个提示信息，看到该提示信息后将G6/M3取出（注意不能关机），然后马上将PASSKEY2插到PASSKEY2的适配器中，然后一起插到NDS的GBA卡槽中，插入后按下NDS的“SELECT”键确认，再按第二次“SELECT”键进行升级，当出现“Successfully programmed”即表示成功升级。

总结：PASSKEY2作为一款脱离电脑进行操作的硬件，其创意非常独特，相信许多喜欢简单的朋友会非常认同这种操作方式，而且PASSKEY2是本次介绍的三款产品中做工最好的，PASSKEY2的适配器更是与G6卡带的外形非常接近，相信它正是在G6的模具基础上进行改造的。此外，电影卡即将推出NDS真卡大小的PASSCARD2，方便更多追求美观的玩家进行选择。

品牌	价格	内含物品
EZPASS2	140元	EZPASS2、并口刷机线（带USB供电接口）
SUPERPASS2	120元	SUPERPASS2、刷写器、USB供电线、软件光盘
PASSKEY2	120元	PASSKEY2适配器







国内口袋妖怪周边产品购买指南

文/林晓平 责编/天意

琳琅满目的口袋妖怪周边产品吸引了诸多玩家的眼球，虽然这些周边90%都是made in China，但大多数产品对国内的fans来说都是可望而不可及的，因为它们只在日本或美国国内发售，如果要购买的话，得从国外进口，这样就有较大的难度，而且即使能买到，绕了一大圈后的价格也让人难以接受。不过口袋迷们也不必太难过，毕竟在国内很多地方还是可以看到它们的身影的，何况既然这些产品是在国内生产，还是存在着“漏网之鱼”，完全有机会低价购买到它们。

下面就来介绍近期国内能够买到的一些口袋妖怪周边产品。需要说明的是，本文介绍的产品都是正版产品，也就是经过任天堂公司授权而生产的，非“正版”的产品不在本文介绍之列，毕竟这些未授权产品一来都是粗制滥造，质量比较差（当然价格也低），二来没有收藏的意义，往往都是买来玩一阵子就扔了。

首先说说购买的途径，这也是大家最关心的问题了。国内要购买口袋妖怪周边，大致上有3个途径：一是找游戏店的老板订货，从日本进口。这是最早应用的途径，笔者的许多口袋周边就是这样得到的。由于国内口袋妖怪周边的需求量不大，所以一般情况下游戏店都不敢进货存着，因此就需要指定并订购，订购前可以向老板询问价格，最好能够提供该周边的示意图，以免因为翻译上的误差而买错了。这种方法购买周边的缺点就是成本高，因为奇货可居，JS往往抓住消费者急于得到的心理而开出较高的价格，乘机大捞一把。因此购买前建议多问几家，并根据该周边产品的官方售价折算成人民币价格（1美元折合8.1人民币，100日元约合7.4人民币），由于在一般情况下周边产品都是打折出售的，在折扣的基础上加上从国外运回的邮费，也就差不多等于该产品的售价了。举个例子，最新的全国版图鉴机的官方售价是5800多日元，但市场上一般7、8折就能买到，加上运费和JS的目标利润，人民币450元左右买就比较合适。

第二种入手途径是托亲戚或朋友从国外带，或者是在大城市直接购买。这种办法的优点是价格适中，比较不会被“黑”，缺点是种类比较有限，毕竟在国内有出售口袋妖怪周边产品的地区并不多，大多集中在上海、北京、广州等大城市，种类也比较少；而如果托人从国外带，则经常由于对方并不熟悉口袋妖怪及其周边，且不说要表达清楚不容易，即使知道了，也要拖拖拉拉磨蹭半天，生怕弄错了品种或者地址。而且从国外寄回来还要冒着丢失和损坏的风险（当然也可以挂号，但费用非常昂贵），邮寄时间又长，难以在第一时间入手。

第三种办法就是通过网上邮购。这是成本最低、可选择的种类最多的好办法，也是本文要重点介绍的。现在网上购物已经非常流行了，相信许多朋友都有亲身经历过。国内大型的拍卖网站有易趣、淘宝等，都是比较安全的，笔者通过网上购物就买到不少价廉物美的Z版周边。只要在这些网站的首页输入关键词，如“口袋妖怪”、“宠物小精灵”等，就能找到非常多的口袋周边产品。当然，网购毕竟有别于当面交易，在可靠性上还要注意几点，以免买到假货甚至被骗后带来痛苦：首先是要选择可靠的购物网站，例如taobao、ebay、yahoo等，大型网站在拍卖系统、安全保障和售后问题追究等方面的服务都做得比较完善，有条件的话也可以在香港甚至国外的一些网站上买，如力生（lik-sang），不过前提是要拥有支持国际支付的信用卡；其次是要注意卖家的信用评价，这点也是非常关键的，信用评价很多人可能已经知道，就是当买家收到卖家寄来的货物后感到满意，给卖家留下的评价。信用评价分数和好评率（%）越高，表明该卖家诚信度越高，找他购物风险就越小。笔者曾经找一位100%好评的卖家买过东西但寄丢了（没挂号，也不是卖家的责任），卖家居然同意无条件退款！所以建议在购买时务必看清楚卖家的信用度，宁愿价格稍高一点，也最好选择评价分数超过50、好评率超过98%的卖家；再次就是付款的方式，部分卖家要求通过邮局汇款或者从银行转帐的方式付款，这种付款方式的缺点就是要缴纳1%左右的手续费，而且只能先付款后发货，要是遇到骗子，就有财物两空的风险。因此使用这种汇款方式时，一定要保留好底单，一旦出现纠纷，才

冬天弟兄们不要总是在家里打机，容易得心脑血管等疾病，多做点室外运动，身体要紧。（杨治国）
男，17岁，哈尔滨市南岗区吉星小区二号楼三栋单元301室，150090

能向网络服务商申请解决。不过现在淘宝、易趣网都推出了一种付钱给中间人的付款方式，即支付宝或安付通，它要求买家把款项先打给网站，待收到货物后再通知网站拨款给卖家。这种方式安全系数就提高了很多，因为不是直接收到钱，极少卖家会不发货的。最后就是要注意加强和卖家的联系，既能进一步了解产品的性能，也能提高安全度，email、电话或手机短消息、QQ等都是不错的通讯手段，尤其是前者，email的内容还能作为纠纷时出示的证据。

以上就是在国内购买口袋妖怪周边的几种方式，下面我们就来看看通过这些方式都能买到什么好东东吧！

一、电子产品类

电子产品类首推口袋限定版主机，从GBC到NDS都有，以GBAsp限定版的种类最多。关于口袋限定版主机的具体情况在很多文章都有详细的介绍，这里就不赘述了，需要说明的是由于限定版主机在国内还是比较有市场的，游戏商愿意主动进货，所以其价格会趋于合理，一般情况下GBAsp的价格在900元左右，NDS约1700～1800元。


最新的梦幻限定版NDS

接下来说说在国内正式发售的口袋妖怪计步器，口袋周边授权在国内发行的数量是屈指可数的，它就是其中之一，尽管拥有中文说明书，但游戏界面却是英文的。不管如何，它的可玩度还是毕竟高的，建议Fans有机会入手一部，全新的售价在100元左右。由于电子周边的价格都比较高，所以其他种类的周边产品并不常见，数量比较多的尽是些能发声的电子口袋妖怪，例如放在掌心能发出“皮卡、皮卡”叫声的皮卡丘，售价是30多元。此外还有一个特例就是麦当劳、肯德基赠送的玩具，由于它们也经过官方的授权，所以也属于正版产品。麦当劳曾经进行过一次抽奖，奖品是一只30多厘米高的发声皮卡丘，它会感应声音，鼓掌或者拍打它脸颊就会发光并发出叫声，非常可爱。由于是抽奖产品，无法直接买到，只能等待机会有人转让，市场价大概在80元左右。

其他电子周边中比较优秀的有荧光棒、1～3代的图鉴机、口袋Mini游戏机、口袋电影卡、口袋打印机等，这些在网络上偶尔可以看到有出售，机会较小，喜欢的就好好把握吧！


↑第一代的计步器。


↑数量非常少的麦当劳奖品　发声皮卡丘。

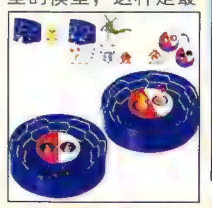
二、模型类

口袋妖怪模型的种类是周边中最多的，但同时盗版产品也是最多的，在购买时要注意区分。一般而言，由于模型类周边很少由生产商直接拿出来卖，基本上都要从日本进口，所以价格都比较高，每套的售价从70元至数百元不等，而盗版的产品都不会超过50元，所以从价格上就可以区分开来（本人目前还没有遇到过JS把盗版的产品拿来当正版卖的情况的……），当然，从质地来看，D版的模型大多是用橡胶或者硬塑料制作的，光泽度和手感非常差，闻上去还有一股臭塑料味。

正版的模型大概有三大类，首先是扭蛋，最常见的12件一套的扭蛋套装，市场售价在100元左右，从金银到宝石甚至剧场版的精灵都有，至今一共发行了16套了，也就是192种精灵（离386还是有相当距离的，慢慢收集吧……）。这套模型制作精美，每只精灵下方都有一个透明的底座，标注着该精灵的名称和特征，唯一不足之处就是个头比较小，显得不够大方。此外还有一种带场景的套装，每6个一套，至今也发行了3套左右，和前面的普通套装相比，场景套装个头比较大，但价格也稍贵些。

第二类比较常见的就是与学习、生活有关的一些套装，例如手机链、挂件、笔套、印章等等，能让宠物小精灵时刻伴随着自己，倒也是一件乐事。这类周边的种类非常多，所以如果经济不是非常充裕，就不要求全了，找一套自己比较喜欢的就行，宁愿多买不同类的产品更实际些。

最后就是一些大型的模型，这种是最


↑口袋妖怪竞技场。

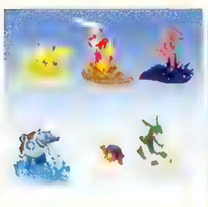

↑bandai的新剧场限定版场景，150元一套。

漂亮的，当然也是最贵的，价格都在百元以上。例如《梦幻与波岛的勇者》剧场限定版场景，整座小屋里面不仅包含了梦幻和皮卡丘，还有鲁力卡欧等新增的精灵，看上去让人心动不已；另外一款口袋妖怪竞技场更有创意，通过旋转底座，可以将不同种类的精灵升起，和游戏中的场景非常相像，让人有身临其境的感觉。



↑宠物小精灵笔套，包括新品种的精灵鲁力卡欧哦！

↑最普及的扭蛋套装，一共发行到第15套了。



↑带场景的扭蛋。



↑宠物小精灵双面印章。



↑琳琅满目的手机挂件

三、毛绒类

最有可能低价买到的Z版口袋周边就是毛绒类的产品了。为什么这样说呢，因为和其他口袋周边一样，这些毛绒产品是在国内的一些厂家（许多分布在北京、广东等省市）生产，属于出口外贸的订单。按常理说这些产品是绝对保密，不能在国内销售的，否则就是违规，然而在其中还是有“特例”，也就是所谓的“外贸余单”——有时候会出现生产出来的数量大于外商订购数量的情况，或者是其他原因出现了剩余，按规定这些多余的产品应该被销毁，但还是有部分被悄悄拿到市场上低价出售，这就给收藏口袋周边的fans带来了福音，终于不用花那么多冤枉钱（昂贵的邮费和JS的利润）来购买口袋周边了！

毛绒周边的种类真是枚不胜举，既有可爱的小精灵，也有强大的神兽，因为是出口的，制作工艺比较正规，成品都非常精美，大家可以根据自己的喜好来挑选。一般情况下，这些毛绒都不会太贵，几十元就能轻松搞定，如果超过100元，则可能是因为进口的产品包含了邮费和税收，这种情况下最好还是忍忍，多等待、多搜索，总是有机会买到便宜货的。

此外在购买时要注意一点：该毛绒是否为“剪标”产品！这点对买来是为了收藏而不是单纯玩耍的朋友来说尤为重要。所谓的“剪标”，就是由于担心受到官方的责任追究，把毛绒上面缝上去的带有Nintendo标志的布条剪掉了。“剪标”的产品往往价格会比较底，如果只是欣赏和玩耍，剪不剪倒也无所谓，但若是用来收藏，则商标是非常重要的，有了商标就完全和正版的商品没什么区别了。所以在购买之前最好先问清楚，宁愿多花一点钱，也要买带有商标的毛绒产品。



↑可爱的皮卡丘放风筝，售价仅40元左右



↑正负电极兔，让人忍不住想摸摸。

孤独时掌机填补空缺，高兴时《PG》带来惊喜。（朱悦恒）
男，17岁，浙江省兰溪市教师楼38幢三单元332室，321100



↑妙蛙种子的帽子，25元一顶。

四、书籍、影视CD类

最后介绍口袋书籍和音乐一类的周边。书籍包括2种，一是口袋漫画，100%日产的漫画在国内几乎找不到，因为大多数人看不懂日文，一般也不会去购买，而中文版的漫画数量就非常多了，街头的书摊上都可以买到。需要注意的就是这些漫画中有些是经过正式授权的，如最近流行的《神奇宝贝特别篇》1－20册，经过授权的漫画制作比较精美，翻译也比较准确，可以作为收藏，而未授权的漫画大部分是粗制滥造，有些还带有不健康的内容，尽管价格低，也不值得购买。二是游戏攻略本，同样有正版和盗版之分，识别非常容易，翻开书一看，全日文的就是正版，翻译成中文的都是非官方版本——汗。原因很简单，国产攻略书都没有经过授权，都是自行翻译制作的（当然这其中也包括原创的攻略本，但即便如此，也都没经过官方授权而制作）。正版的日文攻略本可以用来收藏，不过国内出售的一般都是二手的，毕竟价格是购买力的最大瓶颈。

口袋影视音乐的数量也非常多，影视包括剧场版和TV版，国内销售的TV版大部分是未授权产品，至今一共发行了23部，300多集，价格低廉但质量不高，不适合于收藏；影视版一般穿插在TV版中一起出售，或者是制作成DVD单独出售，若要购买Z办的口袋影视VCD/DVD，则可以购买香港发行的授权产品。口袋音乐CD在国内比较少见，可以买到的大多是从日本进口的3寸CD盘，价格大概在几十元，但歌曲的数目比较少，往往只有4－5首。5寸大盘偶尔也能见到，以香港的行货居多。

国内的口袋妖怪周边产品大致就这些分类，不过相信随着贸易的发展和口袋fans的增加，可以购买的类别还会不断增多。限于篇幅，本文暂时就介绍这么多，每类周边的具体种类有很多，大家可以自己慢慢寻找。此外其实还存在一类数量非常多的周边——口袋妖怪对战卡片。因国内可以买到的口袋卡片99%以上都是D版的，所以这里就不多说了，正版的卡片不同之处在于卡片上的文字是英文或者日文，如果是要收藏，才有必要买正版的，否则在卡片对战中还不如用中文的来得直接。

最后祝大家早日买到自己心仪的口袋妖怪周边产品！



↑皮卡丘原版CD



↑正版的对战卡可不容易买到

↓来自日本的攻略书和漫画。





↑正规授权发行的20册的神奇宝贝特别篇。

PSP游戏RIP方法详解

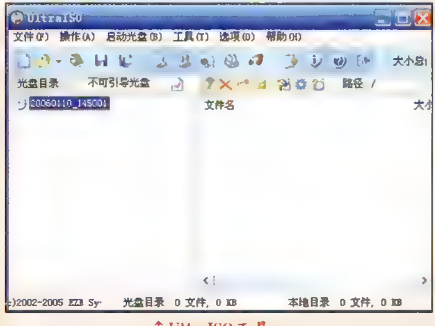
文/一月之冰 责编/天意

自从PSP的官方游戏能够在记忆棒运行以来，拥有小容量记忆棒的玩家都在讨论如何将PSP游戏容量RIP到合适自己记忆棒大小的问题。但是RIP的方法如何操作，一般刚入门的玩家就不一定都了解。由于RIP的时候，需要具备不少的电脑基础知识。所以如果想要自己RIP游戏，最好多阅读电脑方面的书籍以方便在实际RIP操作时候的得心应手。

一、RIP之前的准备

1、软件的准备：

需要RIP操作之前，要准备几个RIP时候必须的工具软件。第一个软件就是能够将PSP游戏的ISO镜像文件释放出来的编辑软件。可以编辑ISO文件的工具有很多，例如ULTRAISO软件就属于比较常用的一个ISO编辑工具。



↑UltraISO工具

我们首先需要的软件仅仅要求能够将ISO文件释放出来的解压软件就可以了，可以不需要使用UltraISO这样专用的软件。能够解压ISO文件的工具笔者推荐使用WINRAR软件。可能读者都认为奇怪，为什么要推荐WINRAR软件呢？WINRAR软件不是一个压缩软件吗？虽然WINRAR软件发展的开始仅仅作为压缩软件来使用，但是随着软件版本的更新，WINRAR软件也具备了解压ISO文件的功能。我们在这里就需要WINRAR的解压ISO文件的功能。而且由于WINRAR软件已经成为了系统必须安装的软件，在使用方便性上面的确比其他的专用软件方便，而且多数玩家都非常熟悉它。

大家在使用WINRAR软件的时候，最好下载最新的版本来使用。以前早期的版本并不支持ISO文件的解压，所以最好使用新的版本。

准备好第一个软件之后，就要准备第二个软件–VCdromX.v3.8。VCdromX软件属于比较常用的光盘虚拟、光盘编辑的软件。我们在这里使用VCdromX软件的目的就是使用它制作ISO文件的功能。根据笔者的测试情况，虽然VCdromX的软件已经发布了新的版本，但是新版本的软件都不能够制作出能够被PSP识别的ISO文件，所以在后期制作ISO文件的时候只能选择3.8版本的VCdromX软件。

第三个需要准备的软件就是ULTRAEDIT32，该软件是一个强大功能的16进制编辑器。如果PSP的ISO文件中，其他能够减少容量的RIP办法都无效了，就可以使用ULTRAEDIT32软件对游戏中的背景音乐、语音数据、游戏数据进行分割处理。当然ULTRAEDIT32软件也不是万能的工具，有不少特殊格式的数据文件并不能够使用它来正常分割出来。

2、RIP电脑环境的准备：

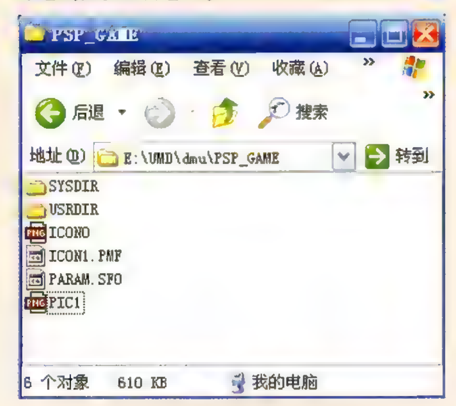
比较常用的操作系统就是WINDOWS XP，建议玩家最好使用该系统来进行RIP的操作。在进行RIP操作之前，请把硬盘的空间腾空出来，一般最好准备5G左右的空间就可以了。当然如果你的硬盘容量非常大，准备个20~30G的容量也未尝不可。对于电脑的性能要求，就不是主要的问题了。一般流行的电脑配置都能够进行RIP的操作，只有在最后输出ISO文件的时候，性能强的电脑会生成ISO文件快一些，性能弱的电脑会慢一些，也就是在时间上面有所不同而已。

二、RIP的方法

目前RIP游戏ISO文件的方法有很多，不过这些方式最根本的办法总结起来都是去掉影响不大的文件，以达到能够放入记忆棒的目的。根据PSP游戏数据的内容来判断，数据分为游戏程序数据、音乐数据、影像数据、运行库调、升级文件包数据，这一共5类数据类型。

要准确地判断数据类型，可以在解压ISO文件之后进行识别。大家最好下载原始DUMP的游戏ISO文件，因为原始的ISO文件比较完整可以达到自己需要的RIP目的。下载游戏ISO文件之后，就需要使用WINRAR软件将其解压出来。解压之后就能够看到下面的内容。

从上面就能够看到PSP_GAME的目录和UMD_DATA的文件。PSP游戏数据的内容都存放在PSP-GAME目录内。进入这个目录，就能够看到更多的内容了。



↑进入PSP_GAME目录之后看到的内容。

SYSDIR目录存放的是PSP游戏启动文件，PSP的游戏可执行文件都存放在这个目录里。那些含有系统升级文件的PSP游戏，升级文件包也是存放在这个目录里。

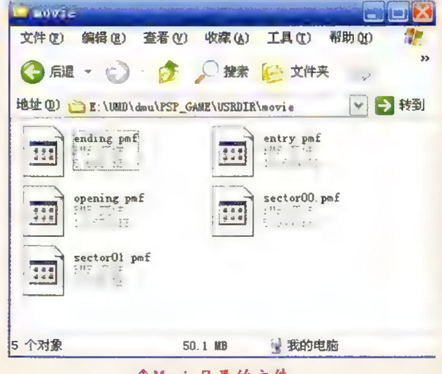
BOOT和EBOOT这2个文件属于PSP游戏的启动文件，大家在RIP的时候千万不能够缺少这些文件。UPDATE目录就是PSP的系统升级文件的所在目录，这个升级文件，可以在RIP的时候将其省略掉，也就是可以删除该目录内的所有文件。一般系统升级文件的大小在14M左右，删除了升级文件也就能够减少14M的空间，对于那些游戏容量存在临界点的游戏，可以使用该方法RIP。例如一个游戏的容量在470M左右，而手中的记忆棒容量为465M，如果要在记忆棒内放入该游戏，那么游戏的容量必须降低到460M以下才合适。那么只要删除了UPDATE的升级文件包就得到456M的容量，这样就能够把游戏文件复制到记忆棒里。删除系统升级文件就是基础的RIP办法，通过该方法RIP的PSP游戏的内容保持与原来一致，不缺少音乐和影像文件，也不破坏游戏数据，属于最完美的RIP方法。不过这种方法只能适用游戏容量在记忆棒容量临界点的游戏。



↑SYSDIR目录的文件。

如果删除了系统升级文件之后，游戏的容量还是超过了记忆棒的最大容量，这个时候就需要对游戏的数据内容进行删减了。游戏的数据内容一般保存在USRDIR目录内，进入该目录就能够看到具体的数据内容了。

进入到USRDIR目录之后，就能够看到Arc、Icon、module、movie、sound这5个目录。Arc目录内的数据属于游戏的主程序内容，不能删除这里的数据，如果删除了游戏就不能够运行了。Icon目录是存放游戏图标的目录，容量很小，没有必要RIP。Module属于PSP的数据库调用目录，所有游戏在运行时候需要的数据库都在这里调用，所以该目录也不能够删除。Movie目

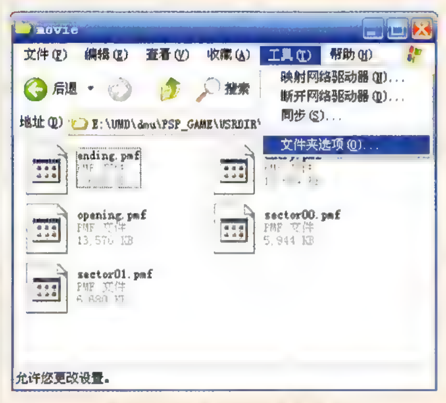


↑Movie目录的文件。

永远支持《PG》，俺永远是你忠实的读者，即使我没有PSP和NDS。（聂巍）
男，16岁，湖北省荆州市杀市区第四中学高一(3)班，434000

录就是游戏的影像文件目录，游戏中的开始动画、过场动画都存放在这里。Movie目录内的影像文件可以进行RIP操作。

Movie目录中包含了多个影像文件，例如上面这个游戏中的影像文件就有5个，容量一共50.1M。如果将影像文件全部RIP掉，就能够减少了50.1M的容量。RIP影像数据不能够把movie目录删除，如果把该目录直接删除，在游戏运行的时候就会缺少文件而中途停止的现象。具体的RIP的做法就是在电脑里使用新建文本文件，然后将文本文件的文件名修改与movie目录内的影像文件一致，就能够达到RIP影像数据的目的了。不过大家在新建文本文件的时候，注意需要先将文本文件的TXT后缀名显示出来，这样才能够修改文件后缀名。一般XP系统默认的情况下是不显示已知文件类型的扩展名，这个时候需要在打开目录的工具菜单内选择文件夹选项，然后选择查看，找到“隐藏已知文件类型的扩展名”这个选项，将前面的勾去掉，就能够修改文本文件的后缀名了。



↑选择工具菜单内的文件夹选项。

PSP的游戏中相当多的游戏都具备精美的开头影像、过场影像、结局影像。大家可以有选择性的RIP那些影像文件，只要游戏数据能够放入记忆棒里就达到RIP的目的了。使用RIP视频文件的办法数据比较常用的RIP方法，而且也比较好掌握。一般RIP影像文件之后容量基本能够达到要求了，这样的方法仅仅缺少了游戏的剧情影像内容，但是游戏的其他部分都能够很好的保留。

如果已经采用了RIP影像文件的办法后，还不能够达到理想的容量。那么就需要对游戏的音乐文件进行RIP的办法了。音乐RIP的办法与影像文件RIP的办法一致。不过把游戏音乐都RIP了，在游戏的时候就会缺少游戏音乐，这样在运行游戏的时候乐趣会降低了不少。如果能够保留音乐，就一定要保留音乐文件，因为“没有声音再好的戏也出不来。”

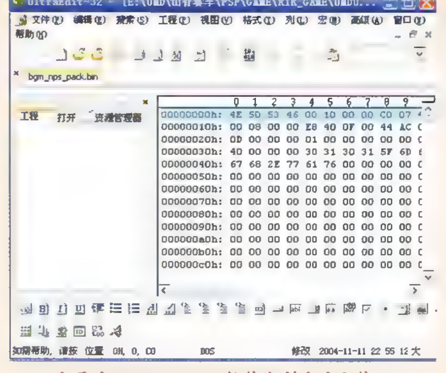
如果碰到PSP的游戏音乐文件不是由多个文件组成，而是使用软件将其打包成为一个文件的时候。如果想去掉某些音乐文件就不容易了，这样只能够使用ULTRAEDIT32这样的16进制编辑器来分割音乐文件了。例如PSP的山脊赛车游戏的音乐文件就是一个整合文件，所有的音乐文件都通过工具整合在一起。要想减少音乐文件的容量只能够使用ULTRAEDIT32软件分割了。



↑山脊赛车的音乐文件属于整合文件。

从山脊赛车的sound目录中能够找到一个容量355M的音乐文件，如果想要继续RIP容量只能够从这里下手了。打开ULTRAEDIT32软件后，在软件内打开山脊赛车的音乐文件–bgm_nps_pack。

打开之后，就可以对音乐文件进行操作了，估算大概的RIP容量后，就可以将后面的音乐文

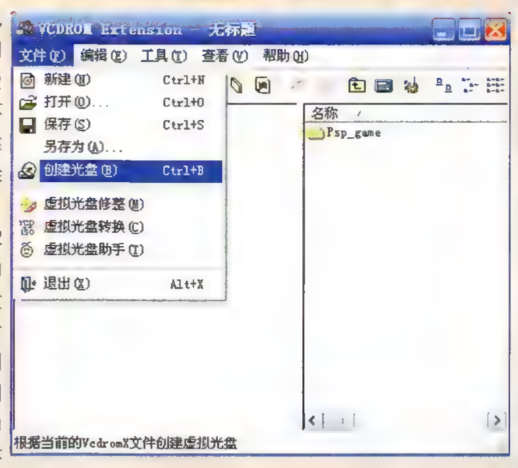


↑通过ULTRAEDIT32软件分割音乐文件。

NDS如果能在国内网络化游戏的话，我要和飞月JJ和雪人GG一起玩游戏哦。（顾峥）
男，17岁，江苏省常熟市甸桥新村二区10幢401室，215500

件剪切掉，然后保存，这样一个达到自己预期容量的音乐文件就出来了。不过使用ULTRAEDIT32软件分割的音乐文件，由于不知道音乐文件的具体分割位置，就不能够有选择性的分割音乐文件了，只能靠自己多测试分割不同的位置，来达到删除某些音乐的目的。

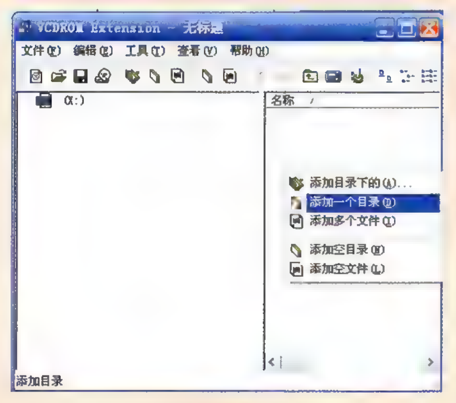
对于游戏的数据其实也可以使用ULTRAEDIT32软件进行分割，但是并不能够保证分割的临界点能够达到游戏的保存位置而不会发生死机的问题。对游戏数据进行分割的时候，也需要进行多次的测试。不过要想测试游戏是否能够正常运行下去，需要的测试时间就非常多了。笔者并不建议一般的玩家去RIP游戏的数据部分，因为RIP游戏数据的难度十分巨大，而且调试过程非常繁琐。



↑在VCdromX.软件里选择创建光盘。

三、RIP完成之后ISO文件的制作

当一个符合记忆棒容量的游戏RIP完成之后，就需要对游戏数据进行制作ISO文件了。目前最方便的引导程序都是通过引导ISO的方式运行游戏，所以就必须对游戏文件重新制作成为ISO文件。制作能够被PSP识别的ISO文件就需要使用VCdromX.3.8版本的软件。

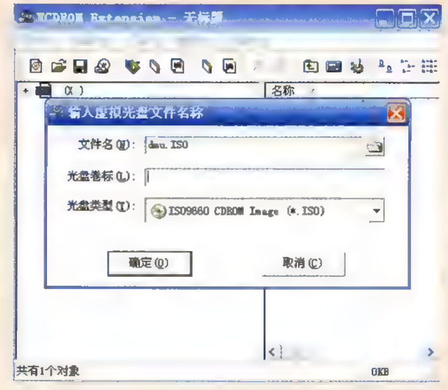


↑添加游戏数据的目录。

打开VCdromX.软件的光盘制作程序，在软件的右边栏目内选择鼠标右键，然后选择“添加一个目录”。将刚才RIP完成的PSP游戏目录PSP_GAME添加到这里。

PSP的原始ISO内还包含一个UMD_DATA的文件，但是这个文件千万不要添加到制作ISO的目录里。因为添加了UMD_DATA文件，使用VCdromX.软件制作的ISO文件就不能够被PSP所识别了。将游戏数据都添加完成之后，就可制作ISO文件了。选择VCdromX.软件的文件菜单，然后选择创建光盘。

选择了创建光盘之后，就需要选择创建光盘的文件名、光盘卷标、光盘文件类型。光盘的文件名大家可以自己选择，最好选择自己容易识别的英文字母作为ISO文件的文件名。光盘的卷标可以不输入，光盘文件的类型请选择ISO9660 CDRO M Image类型。然后选择确定，一个RIP之后的PSP游戏的ISO文件就完成了。RIP是否成功，通过在PSP上面的运行测试就能够知道了。



↑制作ISO文件。

通过对本文的阅读，相信不少的玩家已经知道RIP的方法了。其实RIP的方法并不困难，但是要想RIP的效果令自己满意，最好的办法就是多次测试。只要经过多次的测试，都能够RIP符合自己要求的PSP游戏。笔者也希望能够有更多的玩家掌握PSP游戏RIP的办法。

因为《导盲犬小Q》所以才想买《任天狗》，真的很有趣。（沈少泽）
男，20岁，上海市宝山区淞南七村42号402室，200439

口袋妖怪——远方飞翔的梦

随着皮卡丘的一声叫声，口袋妖怪的主题歌《立志成为口袋妖怪大师》从MP3中响起，顿时心头一震，精神也放松下来，但随着曲调哼起那让人激动的歌，心思也随歌声飘到了多年前……

想起来，第一次与口袋妖怪相见还要归功于我老爸，要不是他把电视换到了播“口袋妖怪”的那个频道，也许世界上就少了一个口袋迷了(笑)。当时，正好演到皮卡丘与小智被烈雀和大嘴雀袭击……最终皮卡丘因被小智感动，奋不顾身地救了小智。看完那集，我的心完全被那只叫皮卡丘的黄色电气鼠占据了，它奋不顾身地一击使我感动，从那以后，我成为了一个彻彻底底的口袋妖怪迷。口袋妖怪对我的吸引也一直延续至今。

刚开始对口袋妖怪的关注，也仅仅限于看动画片，后来又出现了相关的口袋妖怪玩具。从那时起，我就开始对玩具进行收集，因为对收藏有一定的兴趣，所以就把市面所有的奥迪出产的以及一些我能找到的玩具都收入囊中，那种成就感，不是三言两语能形容的。至今这些玩具还依旧如新，本人时常摆弄它们，不亦乐乎！

接着，口袋妖怪的相关漫画，也在这座小城中出现。有皮皮版的和特别版的，由于本人对皮皮版中的皮皮的恶搞行为深恶痛绝，于是就只购买了特别版——全套，现在时常对书进行清洁，书还是依旧如新——骄傲！

对于口袋妖怪，最晚接触的要数其游戏的。由于本人身在天高游戏远的小县，所以到初一时才知道有口袋妖怪的游戏，并且开始接触。一开始是在同学家的电脑上玩《口袋红》，那时每个星期六或星期日，我都会去同学家里“蹭”电脑。我时常因玩得太激动而走火入魔，导致有点“雀占鸠巢”之嫌，不只一次引起同学的“暴走”。但对此，我仍然抱着“坚持到底，就是胜利”的原则，不管风吹雨打……终于把《口袋红》打通。那时那个高兴啊，就差一把鼻涕一把泪了（同学还请客了，说是电脑的所有权回归了）。在玩《口袋红》的过程中，我得到了无限的快乐，我会因为精灵的成长而兴奋不已，会因为获得新的精灵而欢呼雀跃……《口袋红》让我对口袋系列的热爱达到一个新的阶段。

随着《口袋红》的通关，我“蹭”机历史也宣告结束。初二时，我以掏空我为数不多的





money为代价，购入了一台GBA，开始对《口袋金》、《口袋银》发动进攻。玩《口袋金》、《口袋银》时让我最不爽的就是它们都只有所有精灵中的一部分，为了把图鉴收集完整，只好向好朋友借了一台GBA进行通信，那日子苦啊！随着《口袋水晶》的到来。我又开始转战《水晶》，在《水晶》中奋战了近110个小时，获得了除少数几个比较BT的精灵如雪拉比以外其余的所有小精灵，还抓到了3只闪光精灵。（本来可以有4只，但一只闪光小拉达被误打至死！欲哭无泪！）

《红宝石》与《蓝宝石》出来时，由于资金紧缺，只好在电脑上下载了ROM用模拟器玩！当看到《红/蓝宝石》的画面时，心里一阵激动，比《水晶》好太多了，不禁对老任的员工感到感谢！多好的人啊，此时如果选"谁是最可爱的人"的话，我一定会选择他们。《红宝石》与《蓝宝石》各自刚玩了近40小时，由于电脑中毒，硬盘格式化了，电脑上所有的宝贝（包括所有的口袋妖怪系列游戏）都被万恶的维修Boss一扫而空，那时感到我的心在流血。至此再也不碰《红》《蓝》了，所以又把GBA翻了出来，在《金》中杀怪，可还没玩几天，机子就被我不小心给摔坏了。真是祸不单行啊！

《火红》《叶绿》在无数口袋迷，特别是遭受到"严重"打击的本人的热切期盼下终于闪亮登场了。我第一时间在《火红》中拉开"战争"，新的场景，新的剧情，甚至新的角色形象都让我陶醉……练级，抓精灵，研究"精灵生蛋学"（自我命名）……匆匆的疯狂的70多个小时过去了，在《火红》中我获得了"新生"，这快乐把我以前的痛苦一扫而空。更加盼望着《绿宝石》的到来。

这次为了更加"完美"的去玩《绿宝石》，我并没有第一时间向《绿宝石》拔剑，而是耐心的等待着中文版的到来。在中文版到来后，我发动了"绿宝石战役"。超长的剧情，超炫的画面，让我玩时心里一次又一次的感动（再一次感谢老任的工作人员），随着游戏的通关，我向着那充满神秘感的"战斗边疆"进发。但是在那儿，我遇到了我开始玩口袋妖怪系列后最大的问题——在"战斗边疆"输多赢少。我更加激动了，因为这才有挑战性。于是，我开始针对精灵的轮次、配招、养成……下了大功夫，终于慢慢地了解了"战斗边疆"的玩法。胜利又回到了我的身边，成就感再次从内心散发出来……

今年，口袋fans的最爱《口袋迷》系列出版了，我在第一时间购入了《口袋迷1》，前一段时间又购入了《口袋迷2》，望着那精彩的画面，丰富的内容，我感谢小编们的努力（渴望《口袋迷3》的到来）。

现在，我对口袋妖怪仍保持着非常浓厚的兴趣，厨子上的一本本相关书籍，架子上一个个精巧的玩具，墙上一张张华美的海报，VCD架上的一张张口袋妖怪电影VCD……这处处让我激动，让我满成就感。沉醉于这些口袋妖怪周边中，常常幻想着要是我在口袋妖怪的世界，那该有多好！

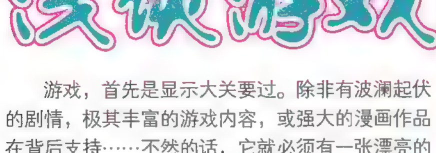


不过，在我快乐的口袋记忆中也有不好的，有些人，看到我对口袋妖怪那么痴迷，感到十分不解，还说那是小孩子玩的，这么大还玩有点幼稚，我听后马上反驳道：根本不了解口袋妖怪内涵的人，没发言权！不知道就不要说……然后在那些人包含着"这个人有病"的眼神中走开了。

现在的我，已经是一个高二的学生了，要把主要的精力投入紧张的高中冲刺中去，但我对口袋妖怪的关注不会因高考而受到阻碍，我会高考口袋两不误……

随着一曲《立志成为口袋妖怪大师》的结束，我也从回忆中醒来，与口袋妖怪七八年的友谊，让我在繁忙的生活中，找到了无穷的乐趣，那成为口袋妖怪大师的梦会伴我一生，向无尽的时间一样——永恒……

文/孟嘉宁



浅谈游戏画面



游戏，首先是显示大关要过。除非有波澜起伏的剧情，极其丰富的游戏内容，或强大的漫画作品在背后支持……不然的话，它就必须有一张漂亮的“脸”，这样的话还会有人为了画面而玩游戏（比如我……）。

PSP的显示功能无疑是掌机中数一数二的，绚丽的画面使CAPCOM公司将三作洛克人系列的游戏移植至PSP平台，其画面更是不用多说（虽然RPG类的洛克人我总玩不好）。PSP的机能一直让我对它有所倾向，《最终幻想 少年归来》也使不少人对PSP的播放功能有了一个新的认识，用PSP看电影好像也成了一种时尚，可见大多数人还是认同了PSP=掌上DVD。PSP的高机能也使无数人倒向了它这一边。

NDS的显示功能虽不及PSP，但与GBA相比，还是有了质的飞跃，最起码不用再看GBA上3D画面的马赛克了（虽然NDS上也有）。NDS的画面个人认为只能用“次于华丽”来形容，毕竟任天堂并不是以机能吃饭的，而是以其优秀的游戏性，和无限的创意和恶搞（比如《宝宝从哪里来》……），以及无数经典游戏人物来吸引玩家的。

说到GBA，话可就多了。画面质量相差很多，有许多不同的风格。个人比较倾向于优质画面的，毕竟它给我的第一感觉是好的。如果非要说出个一二名，我还是认为第一名是《洛克人ZERO》系列，第二名是《约束之地》，第三名是《铸剑物语》。请意见不同的玩家先不要板砖伺候，这么评自然是有原因的。

首先，《ZERO》系列让我感叹的是流畅的高精度画面，和人物形象的高度概括性，以及决不走形的人物动作（除了ZERO跳悬崖也摆造型）。《ZERO》系列的人物形象概括是我见过的作品中最好的，比例正确、特点鲜明，既不失人物的个性，又不影响玩家的眼球。



其次，《约束之地》排第二并不是因为它的战斗画面，也不是因为它的武器形状，而是因为它在GBA游戏中数一数二的CG画面，在广大玩家中有一部分是为了欣赏游戏CG而玩游戏的（貌似我也是）。游戏剧情到高潮时，突然出现一张CG会让玩家更好的体会到游戏中的场景气氛，毕竟这是一般的Q版人物做不到的。

至于《铸剑物语》，自然是赞叹战斗画面中的魔法攻击以及各种武器，打斗类的游戏（包括RPG中的战斗）因有了魔法而变得更加耐玩。其中数《换装迷宫》系列最为典型，但个人不太喜欢它的战斗方式，《铸剑物语》则以RPG与FTG结合的新概念，是以往对RPG苦手而对FTG热衷的玩家也可以在RPG世界中大显身手（但却引发了RPG fans玩不好RPG的大祸）。

虽然一直在犹豫，但还是小评一下GBM吧。以NDS的像素单位大小制作的GBA屏幕，由于相当于GBA的缩放屏幕，画面还是有了不算改变的改变，但画面太小会在玩家高度集中精神时伤眼睛，GBM还是以小巧的外形吸引了大众。

写着写着才发现忘记了一个重点，《王国之心 记忆之链》的片头CG以及《蜘蛛侠2》的片头电影片断。前者的经典无条件地鄙视了后者的马赛克电影，《王国之心》的CG应该是GBA中最好的了。

说了这么多，我还是希望GBA上有更多的优秀画面出现，可以让玩家充分投入剧情，更好地欣赏剧情，让游戏在掌机上更加辉煌。　　文/箫秋灵

喜欢安藤正树的N个理由



从来都想不通，这个傻傻的超级路痴竟会有这么高的人气，更想不通自己也被这个能和猫对话的大条男孩深深吸引。

接触的第一款机战是GB上的《第二次超级机器人大战G》，最后一话挑比安和白河愁。由于是初次接触这个系列，各方面经验都不足，导致BOSS杀手多蒙连同他的神圣高达则进BOSS射程便被秒掉。没几回会，我重点培养的那挑真实机的机师精神点所剩无几，好不容易用流和兜甲儿把BOSS的血蹭到见底，结果比安竟然用芯片HP全回复！晕，真想把手里的机器千刀万剐喂炉子，当我从悲痛中缓过神时，屏幕上仅剩下安藤正树和他的塞巴斯塔了。正树兄给足了我面子，之前把他练到48级零12个EXP也没白废工夫，单枪匹马收拾掉比安。通关后看着安藤那就剩一发机关炮的武器表长舒了一口气，从此，我对安藤正树和他的塞巴斯塔便青眯有加。

后来GBA上的几作机战陆续登场，但让我失望的是，安藤正树始终没有出现，直到OG。

再次见到正树时，他似乎成长了不少（专指样貌，《OG》与《第二次G》的人设本来就差很大嘛。）不过他傻傻的性格一点没变，能力的拔群也仍保留，于是，他理所当然地成为了我的绝对主力，喜欢安藤正树的第一个理由，是因为他和风之魔装机塞巴斯塔的强悍。

正树第二个吸引我的地方，是他那堪比响良牙的路痴能力，还记得玩《OG》时正树刚到我方主舰时在格纳库走丢的那段剧情，让人忍俊不禁。再加上小黑小白的捣乱，更让人在战斗之余真正体验到正树那路痴谛造出的幽默。这便应该算是一种特殊能力吧，天才。

喜欢安藤正树的第三个理由是他的单纯。不难想像，这样一个俊美优秀的机师，在《SRW》里应该会有一批MM追随的，令人意外的是，似乎眼镜厂只为正树配了一位MM，不过这位千金的身份已经说明了一切，当琉妮红着脸要跟着正树时便昭示了她“生命诚可贵，爱情价更高“的选择，这一点傻子都看得出来，可正树那木头疙瘩愣是充呆。哎，他毕竟不是地球人。

喜欢安藤正树，还因为他那首BGM《热风！疾风！塞巴斯塔》。每次玩机战，我喜欢将音量开到最大，因为只有视觉享受对我来说远远不够，在所有听过的眼镜厂原创音乐中，最喜欢的正树这首歌，朝气，热血，向上而具有感染力。这叫我怎么下得了决心不喜欢正树！

作为掌机玩家，我只和安藤正树在《第二次G》《OG》和《OG2》中接触了三次，但这位俊俏还有点傻气的小伙子是最能让我产生共鸣的一个，喜欢正树的理由又何止这曲曲千条！

鉴于《J》的发售很大程度上冲击了《OG》系列的人气，作下此文谨以纪念我心中永远的风之魔装机塞巴斯塔，永远的安藤正树，永远的超级萝卜头打颤。

文/宋扬





广告欣赏「欢迎来到动物之森」

脱离现实世界体验另一番奇妙的生活感受

如果你看到了编辑部里最近发生了什么，你就会知道这款游戏对于爱游戏的人来说有着致命的吸引力，没错，编辑部里现在最流行的游戏就是她了。如果你还没有下决心买一台NDS，那么现在这款游戏就是你最好的购买动力。



广告欣赏「来当飞行员吧」

在PSP上体验真实的飞行驾驶体验

玩PS2的“飞机GO”吗？这款当年相当热门的游戏就要以崭新的游戏标题登陆PSP了。每个人都有一个飞行的梦想，而在现实生活中，惟一能够实现这个梦想的方式就是成为飞机驾驶员，而在这款游戏中，梦想与我们之间的距离变得前所未有的近。



小生有个问题请教：在混沌中出现的102号铁傀儡（恶魔城—晓月）有什么快速的消灭方法吗？它防御太高了。(刘于庆天，吉林省吉林市)

使用将敌人的HP和MP互换的魂只需要一击就能打倒它了。

《绿宝石》里能不能收图图犬、伊布、戴鲁比、妞拉、梦娇、大甲、土龙弟弟、鬼斯通、电击兽、怎么收，去哪收？（张龙，北京市）

绿宝石可以收到部分提到的怪兽：图图犬在通关后去战斗联盟地带，赶走挡路的胡说树以后下水到达的山洞中有；黑暗犬戴鲁比在通关后狩猎区新开通的地带出现；大甲也在狩猎区；至于其他的就需要从别的版本中通信交换或者去玩386版了。

请问机战J的敌人改造值可不可以超过20，我现在玩敌人改造值20，也觉得很简单。(叶志豪，广东省清远市)

不可以，最大20段。

我用模拟器玩游戏时，在第一次输入金手指码时可以使用，但再进入游戏时为什么就没有效果了呢？（郭大鹏，天津市）

使用金手指后需要存一个即时档，以后再进游戏直接读这个档就能保留金手指了。

《逆转3》第二章中去KB，找到矢张后出示了警告器，再去拘留所没见到真假面怪人，为什么？偶是用VBA玩的，同学用同一RAM能玩过去，我咋不行，我再看攻略也没问题呀！(周莹坤，天津市)

请检查一下是否已经获得证物“警报器的记录”，此外，应该在KB保安局局长室中获得一份重要证物“报纸”，然后再去拘留所找天杉优作。

最近小弟正在玩《召换之夜 铸剑物语2》，在最后一天刚刚开始就卡住了，看了以前的掌机迷，说是进工房拿剑，然后再去哥拉之门，之后就会发生剧情，可是本人找了好久也没找到那把剑，已经郁闷好几天了。（杨超，北京市）

进工房到中央的台前按A就会出现打造武器的菜单，选好武器的模具就能打造出剑了。

请回答一个迫切需要知道的问题：《封印之剑》中如何进入最后的隐藏关？八件神将器的入手方法是什么？(喻张超，上海市)

《封印之剑》全剧情是24章+最终章+7个外传，的确没有什么隐藏关。八神器入手基本在外传中，进入外传条件为：第8章リリーナ生还；第12章20回合前内王座压制；第14章ソフィーヤ生还；第16章敌方ダグラス说得并存活过关；第20章A/B均为25回合内王座压制；第21章出现于第16、13章的龙骑士ミレディ和ツァイス加入并生还、30回合内王座压制。

在《口袋妖怪绿宝石》中沉船放钥匙那些房中一进去会有东西一闪，而点击后却说“这什么也没有”，这到底是什么？（我已经用沉船中的机器换深海之牙了，再到那去）（某读者）

那是隐藏的钥匙，有些闪光点是假的，没有钥匙可以拿。

《火红、叶绿》中五号岛上一个像CD收藏盒一样的道具有什么用？（李杰，上海市）

用来装纳招式机器。

我在VBA模拟器上玩《绿宝石》，为什么通关后收服古拉顿和海皇牙之后，在双鹿市古拉顿和海皇牙还在打架？(冯肇耕，北京市)

不可能有这种事情吧，剧情是通关前的。

请问用VBA联机支持口袋GB游戏吗？（张乔松，北京市）

不支持。请使用TGB模拟器玩GB的口袋联机。

1、在红宝石中三种柱的门开了以后进去什么也没有，用绿宝石的方法也没用？2、《红宝石》怎么去南岛，怎么没有？还有怎么找水都神兽？3、《红宝石》中的133、138、135、171、187、201、202在哪里抓呀？虽然都老游戏，但我一直没能完成，这一直是我的心愿。（罗俊，湖北省武汉市）

需要用到一些招式、绕圈或者等待等等才能打开里面的门，具体见《口袋百问》或《口袋迷》。

GBC《口袋怪兽 银》中，龙鳞和升级卡在里面叫什么？如何获得？我有一次打出了精灵状态是物品，治疗时护士说了一些话，出PC中心博士打电话说有病毒，这又

近日，在BOSS那看到一盘《机战OG3》的GBA卡带，中文的，厂家居然是KONAMI，标题是《OG2》的，奇怪了。（高贤博 男，17岁，广东省汕头市澄海区凤翔街道凤岗里莫安巷2号，515800

是怎么一回事呀？
（黄跃鹏，福建省厦门市）

龙鳞在抓闪光暴鲤龙时能同时入手，持龙鳞和某个屋子里的老人对话能获得升级卡。恭喜你中了精灵病毒，中毒的几率还是比较小的。

Q 不知为什么，我装的模拟器能够正常读取《口袋妖怪绿宝石》，但是绿宝石修改器却无法刷新资料，可是却能刷新《蓝宝石》！是否是因为我装的模拟器版本过低？(某读者)

和模拟器无关，和rom版本有关。另外这个修改器是各个版本通用的。

Q GBA版《牧场物语》中春夏秋三季节中，把牛、羊一直放在室外，如果种的牧草全被吃完了后，第二天会不会影响它们，对我的好感度等？(李伟平，黑龙江省哈尔滨市)

牧草吃完了就会饿肚子，当然有一定几率不高兴而好感降低。

Q 希望知道《牧场物语·矿石场伙伴们》中的诅咒道具升祝福的条件都是什么？飞行石需要几年后才挖到？(李相春，山东省即墨市)

诅咒转祝福：1.诅咒锄头和水壶：星期1、3下午1：00后到教堂左边的门解除（11次）；2.诅咒镰刀和锤子：连续装备10天，第11天早上就变祝福了；3.诅咒钓竿和斧头：使用255次。飞行石第三年开始可以挖到。

Q 1、《牧场DS》有什么隐藏要素吗?2、诅咒道具在几层挖得?（所有）3、如何增长牧场度？（不许愿望）4、贤者之石是把所有诅咒农具和首饰转成祝福之后挖得吗?注：都是在DS版的。(刘行，北京市)

1、各类隐藏要素请参看青青牧场专栏；2、诅咒工具（呪われたクワ、呪われたカマ、呪われたオノ、呪われたハンマー、呪われたじょうろ、呪われた钓り竿）分布在高级矿场（255层）的前200层的特定层内：24、35、48、52、68、71、87、99、106、118、124、135、142、153、162、178、185、197；3、一举一动都会增长牧场度，小到就寝、出货都是；4、农具全部祝福即可。

Q 护士的生日在哪一个日子?如何快点结婚？（GBA牧场）(王浩然，新疆乌市)

春16，送她喜欢的东西，尽快完成爱情事件，尽早增筑自宅购入大床即可。

Q 请问GBA版《牧场物语》男生版里的几个别墅怎么才能有，能把所有菜谱告诉我吗？(马卫倩，安徽省)

村别墅，找木工造；海别墅，与NGC版美丽人生联机；山别墅，结婚50周年纪念日那天得到。菜谱有100多种不便列出，参看青青牧场。

Q 1、我现在玩GBA上的《牧场物语》男生版的种的草如何收？2、钓鱼竿怎样才可以得到，3、如何增加我与精灵的友好度以来让他帮我干活，4、木材有什么用？5、羊毛剪完后，过多长时间才会长好，6、怎么样才可以生产出高质量的鸡蛋、羊毛、牛奶。(郭念龙,青海省西宁市)

1、拿镰刀割；2、去海边的出货者家；3、送礼给小精灵，3心以上即可帮忙；4、做栅栏、增筑房屋；5、一周后；6、动物的好感度越高产品质量越好。

Q 1、我PSP的“□”键不知为啥，按时会“吱，吱”响，有救吗？2、PSP光驱不用会老化吗?2、IBM能用火线二代吗?(曾辰，四川省资中县)

1、PSP的按键出现这种情况是很正常的，因为PSP本身并非严谨设计型产品，享受时尚必然要付出代价，所以众多玩家出现的摇杆滑落，屏幕亮点增多，按键松动是大家必须接受的，忍受一下吧；2、这个是自然的，就跟PS/PS2的光头一样，用久了就会老化；3、你是指的IBM笔记本电脑吗？只要有USB接口，都可以使用火线二代。

Q 在掌机方面，小弟有一些问题想请教，希望各位能帮助解答。1、SC卡兼容性怎么样？市面上的游戏都能正常运行吗？2、SC卡的存档兼容性怎么样？如果不好是否可以用月光宝盒？3、SC卡是否可以烧合卡？是否可以烧GBC的游戏？可以的话，GBC的颜色和声音是否保留？4、SC卡的价格是多少？(张清源，丹东)

1、SC玩某些GBA动作游戏时会出现拖慢现象，比如《SONIC2》，但是这种情况也很少，基本上市面上的游戏都可以运行；2、SC的存档兼容性不错，不过需要在关机前手动保存一次存档，它的即时存档功能很强，完全可以不使用月光宝盒；3、可以烧合卡，也可以烧GBC的游戏，目前已经有了最新版的GOOMBA，完

方舟：这就是国内的盗版厂家制作的《机战OG2》汉化版了，翻译漏洞百出。
天意：最近还有国内有汉化小组完美汉化的《机战OG2》，比起盗版商可是好上万倍了。

美支持GBC游戏，声音和颜色都可以保留；4、SC-SD版的价格是270-300元。

我有一台GBASP，但在前不久，一次我匆匆忙忙上楼梯时，它不小心从我衣服里掉了出来，顺着楼梯地一直滚了下去，结果液晶屏碎成了一块块的，但其他地方都完好无损，开了机背光也会亮，但没有了开时的“叮…啵……”声，我想问你，这样了还能修好吗？如果修得好，要多少钱且不太正规的游戏机商店，那儿的老板说修不好，就算修得好也很贵，还不如再买一台，我不太相信，所以才写信来问你们。（杨琨，湖南省邵东市）

液晶屏幕坏了可就没办法修，只能更换一下，而且没有了开时的“叮…啵……”声，似乎扬声器也坏了（也有可能是电路问题），现在确实没有单独的GBA SP液晶屏幕出售，而且要换的话肯定售价不菲，现在二手的GBA SP也便宜，倒不如买个二手的GBA SP，只需要300多元钱就可以搞定。

我的机子刷了FLASH ME，用GBA卡+NDSPATCH玩DS游戏时，发现有的游戏，如《青之救助队》和《半熟英雄》，无法存档，是何原因？如何解决？还有《SD高达G世纪》和《龙珠》拖入NDSPATCH后没有出现.GBA的文件，是否意味着，这两款游戏只能玩正版卡带？日版NDS带几支触笔？触笔单卖多少钱?(刘冠阳,河南省郑州市)

这是很正常的，因为NDSPATCH本来就是免费软件，不可能做得很好，自然没法和以盈利为目的的NDS专用烧录卡相比，对于用GBA烧录卡来玩游戏的玩家而言，这种免费的午餐可不多得，至少它不需要我们付出任何代价。NDS除了主机上的那支笔外，还另外赠送一支笔。目前市面没有原装NDS触控笔出售，即使有也是JS将NDS包装里的笔给扣下来的，倒是有些第三方产的触控笔，价格不等，其实如果要效果好的话最好是买PDA的触控笔，效果才比较好。

现在的烧录卡那么多（NDS），该买哪一种比较合适？(陈子豪,辽宁省抚顺市)

这就要因人而定了，比如你的需求，又比如你的预算，现在有种说法是性能至上，那就是追求烧录卡的功能，但是在价格方面这些功能繁多的烧录卡自然是高高在上，一般玩家接受不了，目前市面上比较受欢迎的有SC-SD和M3这两款以外接存储卡为特点的烧录卡，特别是SC-SD，非常适合学生朋友购买。

现在市面上的电影卡哪种最好？(李伟平，黑龙江省哈尔滨市)

目前市面上真正的电影卡就只有M2和M3，其它的都不算电影卡，因为M2和M3拥有自己的压缩技术，而且它们内部还有专用的硬件对应压缩引擎，所以算是真正的电影卡，当然要说好肯定是M3最好了，毕竟它是M2的升级产品。此外，任天堂官方出品的“播放君”也算是标准的视频播放器，它的效果比M3都要好。

1、目前，IDS能不能玩NDS烧录卡，如果能，需要哪些配件？2、IDS支持WI—FI无线路由器上网吗？(史翔宇，河南省焦作市)

1、IDS直接不能玩NDS烧录卡，可以搭配PASSME2来玩烧录卡，比如电影卡出品的PASSKEY2/PASSCARD2，又比如SUPERCARD出品的SUPERPASS2。此外你也可以用PASSME2来将IDS刷机，这样就可以实现免引导玩烧录卡了，但是刷机之后就不能玩中文游戏了，也没有中文界面了；2、支持。

我想买DS烧录卡，是那种用闪存保存永不掉档的，而非电池记录的，有什么牌子，价位多少？谢谢!最后希望所有小编工资翻番，身体健康！(胡智卿，上海市)

那么你可以在M3/SC/G6这几款产品中进行选择，他们价格档次各不相同，从270元到1400元跨度较大。

现在市面上的电影卡（M3，G6，播放君）哪个播放效果最好？M3—SD和神游播放君何时上市？各要多少钱？(何嘉诚，广东省东莞市)

论效果的话播放君自然是最好的，它采用的是硬件解码，自然是M3和G6无法比的，而M3和G6的播放效果一样，因为它们采用相同的引擎。M3-SD早已经上市，市价大概470-500元，神游播放君也已经上市，只是市面货很少，价格要超过500元了。

我的NDS从来没联过机，最近与友联机《马里奥64》，但不行，涂鸦也不行，不知怎么回事，请问怎样才能联机？发生这种情况怎么回事？怎样解决？

看到《最终幻想4》捆绑特别版GBM，我的口水不自觉地流下来了！（李坚辉）
男，17岁，广东省江门市新会区明兴路11号3座704，529100

(赵哲斌,江苏省江阴市)

只有烧录卡才会出现的问题。尝试给ROM打上那个完美的补丁后再烧录试试。

1、请问CFTOGBA烧录器中有哪些配件？我在市场上发现一款，盒子全英文，硬盘代替光盘，还赠送水晶GBA屏幕，是否正常？2、买一张“烧录尖兵”256兆烧录卡，加火线烧录器（配置：一光盘,一根线）要多少钱？“烧录尖兵”是否支持金手指能否压缩游戏,电影或电子书,性能如何?这样搭配购买是否划算?3、买第一方案“CFTOGBA”和第二方案“烧录尖兵”256兆火线烧录器谁更好?(BENJAMIN，四川省成都市)

1、CFTOGBA也就是SC-CF，它的包装里只有SC-CF本体和光盘一张，至于赠送的水晶屏幕，可能是厂家临时所为。

2、不推荐购买烧录尖兵，因为从性价比方面讲，SC-CF要强过它很多倍，不过你在选择SC-CF时，我再推荐你购买SC-SD，不但体积更小，性能也更稳定。支持压缩游戏的烧录卡目前只有LINK的比较完美，电影或电子书都能通过其他工具转换成GBA格式烧录后使用。

3、本天意推荐SC-SD。

有种叫万次的烧录卡卖的贼便宜，为何？是否寿命太短，它说能读写10000次，这也挺长的啊！(周游，江苏省扬州市)

这种烧录卡都是廉价产品，我们并不推荐玩家购买，因为它容易出现掉档现象。

现在有PASSME2卖了吗？要多少钱？(谭枭，广西省柳州市)

PASSME2有不同的版本，不同的厂家有不同的品牌，同时价格也不同，最便宜的是SUPERPASS2，只需要120元。

1、NDS上看电影好吗？买水货的SD（2G）的卡好吗？是900元吗？2、NDS怎么被模拟，我是说它的触摸功能？3、为了在PSP上玩其他软件，而不升级失去许多机能划算吗？我有台机器想升级。(某读者)

1、目前有一款叫做Moonshell的软件可以让NDS实现不错的电影观看效果，至于2G的SD卡，行货的威刚150X大概需要1100元，不推荐购买水货的SD卡；2、可以利用鼠标来实现；3、这是个见仁见智的问题，如果你喜欢玩软件，那么最好不要升级，如果你想体验最新的功能，同时一般只玩正版游戏，那倒是可以升级。

自从我的GBA被同学搞丢了之后（现在想想仍旧很心痛）我就一直想另买一部，但苦于手头资金不足且我们这里的GBA质量似乎不怎么好，就一直拖着没买，我想问一下市面上有哪种GBA的质量较好且价格在300——400元之间的。（最好是彩色的）(王伟伟，福建省泉州市)

这个嘛，可以去逛逛游戏店，因为许多游戏店都有翻新的GBA出售，而且翻新的效果还不错，当然价格方面就需要你自己去谈了，至于外壳，一般翻新机都没有彩色的，只有白色、蓝色、黑色等几种常见颜色。

我最近遇到了一些麻烦，我的同学不小心把我的SP弄坏了，上、下两部分的接壤处坏了，不知道是不是只要换一个外壳就行了？如果要换外壳，那么要多少钱？大概要多久？假如不是当场换，JS会不会拿个翻新的来充数？换了外壳后，对我的SP有没有影响？(某读者)

这就要看情况了，你要确定排线有没有断掉，如果排线断掉了可就不是换外壳这么简单了，如果只是外壳损坏，那么可以更换一个新外壳来解决问题。如果你要去换外壳，那么很遗憾地告诉你，游戏店只有翻新外壳给你更换，因为没有原装的外壳出售。从一般情况来看，换了外壳也不会有多大的影响，只是手感稍微差点而已。

包打听

问 1、《ROCKMAN EXE6》中如何与EXE5通讯（用连结线）？能不能把通关前存档时全区域危急情况的音乐变回原来平静的音乐？墓地一区通往二区的电子门怎么开，听说要集齐45张高级芯片，对吗？2、《ROCKMAN EXE5》的最终BOSS战有什么诀窍？（一直卡在那里，还有是布鲁斯版的）？ 李杰，上海市

问 两个GBA游戏的问题请教一下：1、《SD高达G世纪A》中怎样使东方不败加入队伍？（他好像只出来一次就不见踪影了）2、《黄金太阳-失落的时代》中，在需要玩家操纵主角修理的海贼船上有个暗房间，进去后有个箱子上有个像面包一样的东西，使用摇晃后得到它,请问它有什么用?在魔之海中小岛上可挖出一个骨头,请问有什么用? 王铎，扬州市

存钱买游戏，天经地义，也印证了“先苦后乐”这句话！（王信）
男，15岁，贵州省贵阳市都司路124号北斗星公寓18-04号，550002

冬天来了……

如果不是那天真的有雪花落在掌心里，也许直到现在我还意识不到冬天的来到。北京的冬天不太冷，虽然有时风刮在脸上多少还有些疼，但至少不用像从前在家乡时样子，裹着厚厚的棉衣步履蹒跚的行走在街道上。来到编辑部已经有段日子了，对这里的环境也算是熟络。每天都在快乐中“痛苦”的忙碌着。辛苦是一定的，但所获得的乐趣也是在任何其它地方都无法比拟的。我享受着这份工作；我喜欢这个集体；更热爱大家的《掌机迷》……迎来了冬天，那么春天自然就不会太远了。还在挥洒着汗水努力拼搏的人们，不妨转过头看看自己的身后，有多少人有声或是在默默的支持着自己。冬天的寒冷是短暂的，但温暖美丽的春天在不久的将来一定是属于我们的。所以，请加油！

——岚枫



开篇的酸文是小枫信手乱写的，让大家见笑了。原因是最近看到许多读者来信跟小编们诉苦，抱怨说自己现在正处于中、高考的复习阶段，没有游戏玩又觉得很辛苦。小枫算是尽自己的一点微薄之力吧，给大家打打气。希望每一个读者都能顺利通过自己人生中的转折点。

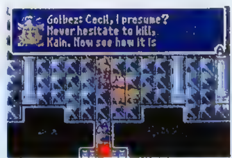
新年新气象，“PG BAR”当然也要换新衣了。虽然这才是第三期，但小枫还是执意的要美编MM帮我将栏目的底图换掉重做，说不上能给大家什么惊喜吧，但至少不要丧失新鲜感嘛。继上期开始，编辑部就陆续收到读者寄来的新年寄语以及漂亮的贺卡，上期中小枫还在为收到了几个贺卡而沾沾自喜，没想到后来越来越多，最后都有一大抽屉了。大家在上面除了写下各种祝福的词语外，还有一些个人的美好愿望，以及对杂志的诚恳建议，甚至还有专门寄给编辑个人的贺卡，有几位读者更是一次寄了数张。小枫每天都到送信的大叔那里看看，希望哪天能看到那么一张半张写有“岚枫收”的贺卡，可是好失望啊！小枫一张都没收到，55555……怎么都没读者理儿我呀……



→ 编辑部收到的部分贺卡，在这里小枫代表《PG》的全体小编、老编先谢过大家了。尤其最上面那张小樱的贺卡是eevee-moon读者寄来的，感谢你在贺卡中对小枫和PG BAR的支持，以及在贺卡及回函卡中画的可爱的pm，虽然我不认识它叫什么吧……但真的很可爱啊。只不过这次不能再上你的画了，否则读者大人们真的把我当成小女生了……只对可爱的东西感兴趣……如果有可能下次画篇大的画稿寄过来吧，让我们一起来把PG BAR装扮得更漂亮一些吧！

小枫与FF

这期真是把小枫累坏了，你问为什么？还不是《FF4》攻略惹的祸！因为某些原因上期并没有刊登本作的攻略，在这期这个艰巨的任务竟然鬼使神差地落到了小枫的头上。结果还真就把我给折腾个够呛。不过话又说回来，小枫也算是个标准的FF FANS，当年PS2上日版的FF10刚出我就将它随主机一起搬回了家。当时无奈的老妈只用两个字来形容我，那就是“疯狂”。现在想想也的确是够疯狂的，连续奋战了200多个小时，直到游戏彻底完美，没有一丝可挖掘的东西后小枫才算罢休。而那张被我用750RMB大钱请回家的正版盘也随后被“供”了起来，在之后的很长一段时间里只是摆在橱柜中瞻仰而已，直到后来的某一天将其送给一位甚是投机的游戏MM，这张游戏才算是圆满的完成了它的使命。虽然小枫曾经做过N多篇不同平台攻略和研究，但唯独没有做过FF系列的游戏攻略，所以这次的攻略制作也算圆了我一个不大不小的愿望。虽然攻略制作过程中挫折连连，但小枫还是尽力将它制作完美，对本篇攻略有兴趣的读者大人不妨往后翻翻看看，如果有什么意见一定要写信告诉小枫我哦！



↑永远的FF，永远的最终幻想，这次的FF4A无论是游戏本身的素质还是移植水准都极高，强烈推荐大家尝试一下！掌机玩家的确是太幸福了，竟然可以在一台主机上体验到五款FF的正统系列作品，无限期待06年内发售的FF5&6。



←FF10是小枫最喜爱的游戏之一，而其中的女主角尤娜也顺理成章的成为小枫当年的梦中情人。

→FF4的同捆版GBM可是小枫垂涎已久的好东东啊！但价格实在不菲，并且极难入手。有条件并且同样喜欢FF的玩家可千万不要犹豫啊！必买的珍品！

编辑部内读者最感兴趣的话题之一

——大奖是怎样抽出的

从每期回函卡上读者大人们的反应来看，大家对中奖的渴望都是相当强烈的。其实各位的心情小枫都很能理解，毕竟我们的读者群还是以学生居多，平时大家的零用钱有限，面对动辄就是几百上千的主机和烧录设备，很多人只能趴在游戏店的橱窗前对着各种崭新的主机流着口水，再无奈的摸摸干瘪的口袋叹叹气，最后被BOSS一脚从游戏店中踢出来，嘴里还叨咕着：“口水都流到我的PSP上了……”等等。不怕被大家笑话，小枫小时候也经历过这样的情形，虽然没上面说的那么严重，但对新主机和游戏的渴望，是我们每一个玩家都有的。所以归结为四个字就是“理解万岁”。既然大家对中奖这件事的迫切程度都已经接近于“怨念”了，那么小枫不妨在今期的PG BAR中制作一个小型的特辑，给大家透露一些小内幕，看看大家是不是真的因为运气太背而总是不中奖，还是真的在某些细节的地方出了什么问题。

一般情况下读者们只要按照回函卡上的抽奖截至日期将回函卡寄回编辑部，就有机会参与抽奖。有些时候因为杂志制作周期调整的缘故，可能会出现截至日期过早的情况，但大家尽可放心，我们会适当地放宽时限，尽可能的让所有读者都有机会参与到抽奖活动中来。

在抽奖前，我们会将所有当期的回函卡汇总，即使是上过PG BAR、边角栏这样被挑出来过的回函卡也会被放进去重新打乱。所以大家不用害怕会发生诸如上了边角栏或者其它什么读编栏目就没有机会参与抽奖这样的事情，我们会尽可能的让抽奖公平、公正。

接下来就开始激动人心的抽奖了，抽奖时虽然是随机抽取，但有以下几点一定是读者大人们必须要注意，也许您就是因为一个很小的疏漏而与大奖失之交臂，因小失大的事情可是经常有的哦！



→每期的中奖回函卡小枫都会仔细的将它们分类并贴上标签，然后到前台MM那里集中整理打印

掌机迷之抽奖规则1.0版

1、字迹一定要工整，尤其是像街道、楼号、门牌号这样的数字更要标示清楚，如果回函卡上的地址无法完全确定，让人产生歧义的话，编辑部会通过其它方式与中奖的读者取得联系以确定地址。如果仍无法联系到读者则取消中奖资格。

小枫乱入：其实像上面这种情况真的蛮多的，在上期抽一等奖PSP时，小枫竟然鬼使神差的连续抽了几个字迹极为潦草的回函卡，姓名地址完全看不清楚，也没有留下任何其它联系方式，结果可想而知，大奖就这样拱手让人了。

2、从本期回函卡开始，所有希望参与抽奖活动的读者务必要在QQ、EMAIL、MSN、电话这几项其它联系方式中填写一项或几项，最好是留下电话号码，外地读者同时要注明所在地的区域号码，否则也将无法取得联系。如果留下的是网上联系方式，编辑会主动与中奖读者取得联系，但在一个月内如果读者仍没有回应的话，则会自动取消中奖资格，重新进行抽取。

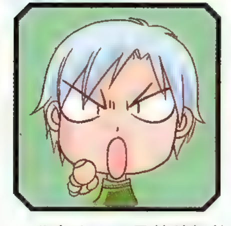
小枫乱入：最近连续出现了好几次大奖发出去后又被邮局退回来的事情，理由就是地址不详，无法寄出。更严重者甚至像PSP、DS这样的主机还会因此而不明不白的丢掉。无论是对编辑部还是对玩家，这都是一种损失。因此在今后发奖前编辑部都会先与中奖读者取得联系确定地址后再进行奖品发送。

3、如果您在杂志公布中奖名单后的2个月内没有收到奖品，请主动与编辑部取得联系，以确定自己的奖品是否寄出。如果中间有地址变化，更要在第一时间通知编辑部。如果因为类似的原因而没有取得奖品，编辑部将不承担任何责任。

小枫乱入：这个其实真的挺无奈的，小枫可以很负责任的告诉大家凡是应该发的奖品我们都发了。但是鉴于某些结构的办事不利却经常会出现各种各样的问题。个别读者在没收到奖品后就会将所有的怨气都发泄到小编身上，其实我们真的很冤枉啊！奖品寄出的底子就在那放着，中间什么环节出了问题谁都不好说。如果发现问题一定要及时与我们联系，这样才有可能挽回不必要的损失。



结束语：小枫对杂志抽奖的一点个人看法



杂志举办抽奖活动，除了为巩固杂志的人气与销量外，更多的还是希望能够给读者带来一些实惠的东西。但我们终究是商业杂志，不是慈善机构，一切都是以盈利为目的。赔本的买卖谁都不想做。有些读者经常会对杂志有诸如，“杂志不应该有广告啊！应该设更多的奖品啊！”这样的抱怨。可是大家有想过吗？杂志的前提是生存，只有生存的好才能有更多、更实惠的东西反馈给大家。如果小编都要上街去乞讨了，谁来给大家做《PG》呢？广告的介入与抽奖的刺激都是为了杂志的生存，以此为前提才能让读者看到更全面更成熟的杂志。如果说读者买杂志就像买彩票一样，每期只是期盼怎么中大奖的话，那么杂志也失去了它举办这个活动的初衷了。曾经看过一个读者在回函卡中这样写道：“我都买了三十多期了！毛都没中过！更别说回本儿了！”也许读者说这样的话都是无意的，但小枫每次看到类似的回函卡时都确实非常的伤心，难道杂志的价值仅仅在于它那每期几千上万块钱的奖品吗？难道小编们辛苦劳动的结晶只是一种变相彩票的附增品吗？我们理解并尊重大家碍于无机的苦闷，可是我们可爱的读者们是否真的了解，并知道如何去尊重一本由许许多多个人辛苦劳动而换来的杂志。假如有一天杂志真的没有奖品了，难道它就失去了存在的价值吗？至少在小枫看来，有抽奖的杂志它一定是本成功的杂志，但是没有抽奖的杂志绝不代表它是失败的。以上只是小枫个人的一些看法，或许一些读者并不喜欢看，认为小枫是在抱怨读者。其实恰恰相反，正是因为尊重大家的回函才会如此的在乎。小枫就是这样个性的人，不喜欢隐瞒心中的真实想法。我相信每一位发自内心支持《PG》的读者都能明白小枫的心情。

特别通知

42期PSP中奖者广东省广州市的张翠婷读者，因为您的地址不够详细，现在奖品已经被邮局退回编辑部，请您在看到本信息后迅速与编辑部取得联系，以方便奖品的重发。

山东东营 白雪

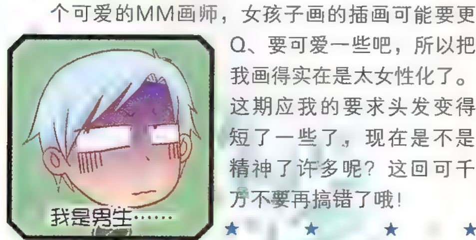
小枫哥：上期刚刚认识到你，就被你那种不同于其他小编的含蓄、害羞、温馨、邻家大哥的笔触所吸引，完全不像其他人那种看似整天都很快乐的俗套写法，真是让人耳目一新！！从而就非常想看你的文章。但是，难过啊！居然有这么多人不欣赏可爱的小枫哥！我坚决支持小枫哥走自己的路线！强烈要求小枫哥用文雅的写法！！恶魔猎人但丁说过："走自己的路，让别人说去吧！"希望小枫哥以此为主持格言，不要随波逐流，人云亦云！在这里拜托了！！鞠躬！！

枫：我先扶一下吧，读者大人的躬我们咋能受得起呢，哈哈！先说句心理话，看到白雪MM的话后小枫的心里真的很开心，这种心情绝不是拿了多少奖金，通了多少个游戏所能比的。已经习惯了读者的批评，并彷徨在寻找让大家都能接受风格的小枫，在这里真的非常感谢你的支持。其实小枫从小就是一个性格倔强的人，叛逆但不冲动。我只是很理智的去做我认为该去做的事情，用一个平常心来审视身边的人和物。对于前辈做了什么、怎么去做的我并不关心，我只是希望将我想表达的东西传达给大家，这就足够了。但话又说回来，只要小枫能做的，都会去尝试，有读者朋友说第一期的PG BAR太不活泼了，但到第二期就风趣了许多。我想说的是小枫并没有去刻意的模仿谁，我，就是我。小枫可以尽自己所能让PG BAR成为所有读者们都可以接受，并且安心休憩的小驿，但绝不是模仿或沿袭别人所走过的，或是成功、或是失败道路的结果。我相信自己能够做得更好……

浙江杭州 王磊

岚枫你竟是男的！你怎么可能是男的呢！你能不能是女的啊！！！我们一群人都以为新来的编辑是个美女……

枫：……我为什么要是女的啊……难道我的小编形象就那么像女生吗？天啊！华尧啊！你培养我精神损失费啊！不知道读者大人们注意到没有，前两期负责PG BAR插画的其实是两个人，除了大家所熟悉的华尧外，还有另外一个可爱的MM画师，女孩子画的插画可能要更Q、要可爱一些吧，所以把我画得实在是太女性化了。这期应我的要求头发变得短了一些了，现在是不是精神了许多呢？这回可千万不要再搞错了哦！



湖北武汉 柯力

48期PG BAR中，不是说"前台MM照片在本期内找吗？"我找了许久，唯一有可能的就是为NDS打广告的我的偶像松岛菜菜子小姐，难道……《掌机迷》，我……我想当你们那的小编，打扫卫生也无所谓！

枫：哎，那个啥，打扫卫生的大姐！改明儿你不用来了，有人来接替你的位置到这里来干活了，而且还是义务工，你回家修养吧，等发工资的时候过来领就行了。

哈哈哈……如果松岛姐姐真能到编辑部来做前台小姐，我估计抢着来这里打扫卫生的人都能排到办公楼的外面去了。柯读者也真是幽默，其实上期小枫所提到前台MM的照片在我做的"超激报"中的iDS《触摸瓦里欧制造》评测文章的右页下方啊。你再去找找看吧，很多读者都找到了啊。说到这位MM还有一件趣事，前些日子小枫在去仓库取这期样刊的时候，回来时刚好经过前台，MM看到我手里捧着最新一期杂志就追问我说是不是有她照片的那期。还没等我解释呢她就从我手中抢走了一本杂志。过了一会只见MM拿着书一脸怒气的冲到我的办公桌旁说："照的太丑了！"

枫：还记得上期的PG BAR中一位读者提到的某个只会顶着BT角的黑衣BT不敢露脸男吗？哈哈！大家猜对了，就是翔武！！因为上期的PG BAR中被小枫登了读者声讨他的话，结果这小子就怀恨在心，处处跟我作对。不过没关系，小枫也不是吃素的，你敢欺负我，我也有办法来对付你！冒死偷拍到了他自我陶醉时的照片，免费奉献给广大读者！哈哈哈哈！让你再得意！

翔武：既然是读者要求，就没有什么异议了，而且我本想下次露脸的，结果被岚枫走在我前面一步。另外，本人照片如果对各位读者产生什么不良影响，本人不负任何责任。最后，在这里我要说一句，到目前为止，仍然还有漏网之鱼，具体是谁，大家自己想吧，我不点名了……

枫：你看天上有牛在飞……

翔武：飞你个头！踢飞！



→小武，你眼神那么凶的看着我干嘛？我又不欠你钱！

山西大同 王玮

刚买到NDS时像宝贝一样珍惜，可没玩几个月又想换PSP了，得到的东西不去珍惜，得不到的又甘心。可能是还没有体会到游戏的真正快乐吧！看到别人连SP玩得也很开心，都有些羡慕了。

枫：关于王MM的惆怅其实每个玩家都曾经或正在经历过，说白了就是一种浮躁的心理。当自己得到了非常渴望的东西时，会经过一段时间的新鲜和兴奋，但时间长了就会感觉到枯燥无味了。然后在转去尝试其它感兴趣的东西。不论是游戏还是其它事情都有可能遇到这样的问题。更何况在中国有烧录，有盗版，对于得来比较容易的游戏，大家更容易在短时间内对其失去兴趣。游戏玩得很多，但却都是浅尝辄止，没有深入了解的，游戏中获得的乐趣更是少之又少。小枫在这里建议王MM能够静下心来尝试着去玩一款或几款自己喜欢的游戏，数量千万不要多，只要能够坚持下去，就可以渐渐的找回原来游戏的感觉。要知道，游戏并不能带给你什么，重要的是你游戏时怀着的是一个怎样的心情。最后希望你能早日找到从前快乐的游戏感觉。

湖南潜江 黄文胜

不是说有FF4攻略吗？我找了整本书都没有，我最近在玩这个游戏啊！为什么？虽然是复课刻游戏，但简单流程要写出来吧！难道是最近游戏太多？我不管了，我要FF4攻略！不给我就明天赖你们那不走了！天天用眼神杀你们。

枫：好了，黄读者你不用再浪费“秋波”来“杀”我们了，小枫在这期已经把FF4攻略做好了。不知道合不合你的胃口，看过之后如果能来函给小枫提点攻略上的建议就更求之不得了！其实上期有许多读者来信询问为什么没有FF4攻略的问题，这里还真得向读者大人们道歉，因为上期东西实在太多了，又不想把简单的流程攻略放出来草草了事，所以就只好延到这一期了。在本期PG BAR的前面也说了不少了，小枫为这篇攻略倾注了相当大的精力和时间，还希望能够获得读者的肯定，小枫这里先拜一个了。

PG PG不得了
新年新感受
内容真不少
读者爱不释手
齐夸小编真好
纵观掌机风云
还是PG最好！
——南京 辛方庆

上海 梁名昊

Vol.47的PG BAR中胡同学那篇文章真的很让人感动！他不介意，我也会介意的！拜托把信剩下的部分写出来吧！（加页！加页！）后面岚枫的评论也太棒了！我还能说什么呢？希望你明白你身后也有永远支持你的读者！PG BAR一定能办好，办成功的！另外，我想为胡同学尽点微薄之力。身上的GBA我是暂时不想离手了，不过我可以把以前的GBP寄给他！^_^让普天下所有喜欢掌机的人能够共同快乐也是每个掌机迷的心愿啊！所以务必把他的联系地址告诉我。可以通过QQ、EMAIL、电话、论坛告诉我，拜托了！一个寒假不等到我不出门啊！

枫：感谢热心的梁读者在回函卡+信纸中写给小枫和胡晏铭读者的心里话，自从在PG BAR第一期中刊登了胡读者的感人来信以后，小枫就收到了数封来自其他读者关心他的来信，很多人都想跟他交上朋友或者希望能够将那封长信完整的在杂志上登出。小枫又何尝不想啊，但PG BAR就这么点地方，还要照顾更多其他的读者是不是，所以再次刊登胡读者的信件已经不太现实了，但我可以提供他的地址给大家。在之前小枫先替胡读者感谢梁名昊同学友情送出的GBP，希望你们能够成为好朋友，并且都可以成为永远快乐的“掌机迷”。小枫也会在近期以编辑部的名义寄给胡读者一份小礼物，至于是什么嘛……嘿嘿！保密啦！

胡读者的地址是：贵州师大附中高三七班 胡晏铭收 550002

浙江嘉兴 张洲

首先，新的一年祝福所有编辑们新年快乐，万事如意，狗年大吉。我是一名十分忠实的读者，在近3年的时间内，我几乎期期不断，回函也都很认为的写完，邮票都用了“几板”了。但我还是很开心，虽然从未中奖，从未得到回信，但我相信你们收到了，收到了一个读者最忠心的祝福，收到了一个关心《掌机迷》读者最真心的感激，没有你们我不会知道GBA、NDS、PSP，没有你们我不会明白G6、SD、M3。但是我相信，你们会把越来越多的朋友带进这个家庭——游戏者之家，我们爱你们，谢谢你们，最希望明天还能看到你们。

枫：本来还想节选一下张读者的来信，结果发现一个字都删不下去。字里行间都是你对杂志的感情，我又怎么能忍心去割舍呢，呵呵！请放心，你的信我看了，并且放在了这里。欢迎回家，PG BAR——所有“掌机迷的家”。



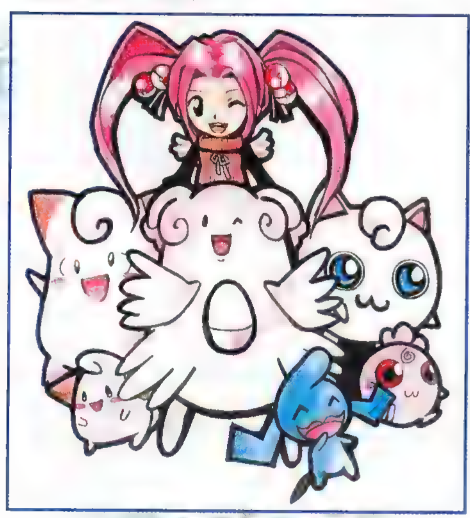
↑by曹嘉兮　两个绿发女孩子都是精灵族的吧，尖尖的耳朵是很明显的标志。



←by曹嘉兮　我最想知道的是，被女孩子当成大垫子坐的那个是什么……一定软绵绵很舒服……



↑by侯波　如果波太真的能用这个必杀的话，椿肯定暴走了，偷笑……





↑by曹嘉兮　火、火影？从热血的少年漫画形象变成这种可爱的样子了哦！

←by蚊子不吸血　看吧，你的画稿我又用了，继续投稿吧，有多少都要。

本期的画稿作者将获得由次世代商城提供的奖品NANA时尚领带。



口袋的秘密 03

[illegible]

口袋妖怪的首批出货量,《红》是13万,《绿》是10万，合计23万套。看着这个数字，CREATURES的石原感到有些失望。

《口袋妖怪》发售之前不久，石原刚刚策划发售了《马里奥的PICROSS》这款GB游戏软件。那虽然是个PUZ游戏，但成了销量过百万的畅销作品。石原原本对《口袋妖怪》销量过百万这件事拥有自信。在开发过程中，石原非常真切地体会到了《口袋妖怪》的“有趣”，如今出现“怎么才卖了23万”的感觉也是件当然的事。

“制作这款游戏时，并没有进行用户们的取向评估。制作者田尻把设想中的年龄投射到自己身上，自己觉得有意思才行。”

石原这样说道。这就是一百万的根据。

那个年代，在商品发售之前进行用户取向评估是一件很常见的事。这种评估常常无法准确反映出人们的心情与嗜好，这是个事实。

但是，仅仅凭借制作者自身“有趣”的感性认识来进行开发，作品有可能不被大众接受，这也是个事实。

23万这个数字，是任天堂从授权经销商进货的数字中核算出来的。在GAME BOY主机人气的影响下，一部掌机上的RPG作品卖到了23万，这个数字绝不算少。

而且，以《红》《绿》两个版本形式发售这件事对实际销售形成的好处，在不久之后就显露出来了。

当然，让同一个玩家买下两款软件是很大的好处，但实际上，更大的好处体现在后续软件发售上。

1996年10月，新版本《蓝》发售，1998年9月，进化版本《皮卡丘》发售，1999年11月，正统续篇《金》《银》也顺利发售了。

以前的游戏软件，例如《勇者斗恶龙》，发生进化后，就会立即以《勇者斗恶龙2》的续篇形式推出，并沿着3、4……的顺序发展下去。一代是前作，二代是续作，是一种明确的前提和结果的关系。也就是说，二代一出，一代在实质上就已经“老”了。

而《口袋妖怪》的情况是，从一开始就分成了《红》《绿》这样的不同版本，并且可以在版本之间实行联机。即使后来《蓝》发售了,《红》《绿》也没有过时，它们可以和新版本进行通信，继续在玩家手中服役。如果一开始先发售《红》，然后再发售《绿》的话，很可能就陷进“新旧交替”的感觉里去了。而这种“一开始就让两款软件一起摆在玩家们的面前”的做法，从结果上避免了软件市场上“二代一出，一代就卖不出去”的问题。

特别是对于游戏来说，一个作品玩完就会想玩下一个，在这种心理下，受众总是在追求崭新的东西。“并行版本”这种形式，也许正是让游戏制作者们从没完没了地追求创意变革，追求更高机能的“骑自行车”式构造中摆脱出来的一种好方法。

[illegible]

每周二的午后，都会召开一场版权会议。出席者有石原和他的秘书川村久仁美，GAME FREAK董事长田尻智的秘书与商品管理部部长川上直子和御园日月，任天堂业务部的米田功，动画工作室“旬”的制作人吉川兆二，以及担任着

版权管理窗口工作的小学馆出版社的负责人。在这个会议上，需要对与《口袋妖怪》版权使用相关的企划提案及授权许诺等事项进行逐件处理。事项少的时候有80到100件，多的时候甚至接近200件。

即使一件事只花两分钟来讨论，100件事项全处理完也要用3个小时以上。何况其中还有些事项的判断很花时间，于是有时要花费4个小时以上的时间。

光是初代的《口袋妖怪》，就已经有151个怪物角色。

想制作口袋妖怪角色的布偶，想制作印有口袋妖怪角色形象的杯子、睡衣、领带、坐垫、壁挂……面对各种商品的制造商们提出的数以百计的角色形象商品，是否许可，许可之后又要进行怎样的设计，这些人在会议上一点一点地讨论着。

日本商界的会议，基本上都是依照合议制进行的。同时，当复数公司参与同一个会议的时候,要根据各公司的状况、结构、资本形式，甚至还有义理人情等因素寻找合适的讨论形式，这是非常普遍的现象。

《口袋妖怪》的版权会议，也是仿照一般日本会议的形式进行的。判断基准非常明确。

例如，这些形象不能用在日本政党的宣传海报上。由于是面向孩子们的角色形象，因此也不能用在烟酒等成人商品上。如果只是杯盘等单纯的日用品，积极予以通过。

“我们不想把这些角色当成消耗品。”

与口袋妖怪有关的人们对口袋妖怪的共通认识，在这里得到了集约。

“为了赚钱，只要能把角色登上商品就什么都通过，这种想法在这里是绝对不允许的。如果说其它角色可以，那就去找其它角色好了。”

这是石原的原话。

例如，一个新型皮卡丘玩偶的试作品拿了过来，摆在大家面前的桌子上。

“面部的平衡把握不太好，显得有点不可爱。”有人说。

如果周围的人都不同意，这个设计就得打回去返工了。对每一件试作品都要无比认真地检查角色的“神韵”，也正因此，只是“不可爱”这一句话，就能成为许可不通过的决定性因素。当然,详细的修改指示也会一起反馈给制造商。

是已经制作过几十种知名角色商品的大公司也好，是与负责人关系很好的朋友也好，在这个会议上，这些都毫无关系。会议上有的只是对《口袋妖怪》中角色的思念与感性。义理与人情在这些事情中全都不通用。

日本的男性普遍有一种“自动以组织为优先”的倾向。“我的公司”的概念经常凌驾于个人概念，也经常因此导致悲剧。

相对而言，日本的女性比较重视自己的感情,比较容易超越“公司”的意志。

在商品销售这件事上，通常需要进行缜密的市场调研之后再进行销售，但偏偏有的时候，比起那些生硬的数字，“什么呀这个，好像不错哦。”“这个有点古怪！”这样简短的话更具有说服力。

虽说“好像不错”中的“不错”不能用数字来表示，“有点古怪”中的“古怪”也不能用论点来置换，但这种与“组织性”完全无关的只言片语往往更能点透事情的本质。

《口袋妖怪》的版权会议，就是这样在一直进行着的。

米老鼠和皮卡丘的决定性区别 一切都来自“个体差”

数量众多的口袋妖怪是由GAME FREAK的社员们一起想出来的。设计师自不用说，连企划负责人和程序员都要设想出各种实际不存在的动物，并将想出来的东西作出草图贴在会议室里。在一代的制作中，大家一共想出了200种以上的“妖怪”，通过社员的人气投票，最终确定出了游戏中要用的151种。

“卡比兽实际上是以企划人西野作为原型的。用图形软件画出来的卡比兽的设定画和他的神韵实在是太像了。”

说这番话的是GAME FREAK的川上直子。她除了担任田尻的秘书之外，还负责着商品管理的工作。

像这样子选出来的口袋妖怪们，名称、性质、体格、特征、技巧、弱点以及进化型等等，拥有许多非常精细的设定。

但是从本质上讲，口袋妖怪们是GAME BOY上的角色。GAME BOY屏幕上的是32×32点阵绘图的液晶画面，和当时已经非常先进的3D画面家用游戏机相比，说好听了是朴素，说明白了,就是无法实现显示精细化。

来举个别的例子。“世界上最有名的老鼠”米老鼠作为迪斯尼的代表角色，已经被世界上的人们宠爱了六七十年，在世界上已经发售了数以万计的角色商品。

考试复习得好痛苦，掌机都不大敢玩了，幸好还有PG！（郑心星）
女，20岁，贵州财经学院04级财政班，550004，QQ：46885520

迪斯尼的想法，是将米老鼠塑造成世界上独一无二的角色。因此，眼睛和耳朵的大小与颜色，身体结构的配置，一直到活动时手足的平衡都有非常严格的规定。当然，根据年代不同，基础设定会产生细微的变化。但是，同一个时代商品上的米老鼠形象，确实是一模一样，分毫不差。这已经足以证明米老鼠的“独一无二”了。

皮卡丘也是老鼠。它如今虽已成为世界级的明星，但至少在那个时候，知名度还难以和米老鼠相提并论。但即使如此，它从那时起就具有成为世界级明星的资质，这一点是毋庸置疑的。

皮卡丘最早的出身是GAME BOY，因此它本来是没有设定颜色的。同时，由于它在平面中活动，因此背面全像是个什么样子，尾巴被身体挡住的部分又是什么样子，那时还无从知晓。

而且，将平面的东西立体化时，身体与五官的视觉效果会和在平面上见到的皮卡丘产生微妙的区别。在平面上的比例看着虽然十分顺眼，但按原比例做成模型后，就会使人产生“虽然可爱，但感觉有点不一样”的想法。

还有，将角色印在平整的T恤衫上还没问题，如果印在表面呈曲线的杯子上表情就会扭曲，如果印在能透光的纸张上底色就会发暗，感觉全变了。

针对这一点，石原的反应是：

“一切都来自个体差。”

“皮卡丘”这个词表示的是口袋妖怪中一个种类的名称，并不是表示其中特定的一只。耳朵尖呈黑色，遇到生人时面颊上的红色部分就会放电，这样一种电气老鼠就叫皮卡丘，但是，皮卡丘又不是只有一只，不同的皮卡丘，面相与身形有少许不同也是当然的，这句话表达的就是这样一种看法。同样是波斯猫，但每一只的脸都有微妙的不同，和这个道理是相同的。

所以，在版权会议上才会出现对每一种设计进行个别讨论的状况。

比起只尊重数字的组织意志，通过感性认识形成的主观印象占据了更大的比重。这也许正是《口袋妖怪》拥有无数成功的周边商品，却又全都各具特色的理由。



“开放性世界观”的制作方法

孩子们的情报志上充满了商机
《口袋》商品的开发[illegible]合作

大家知不知道日本发行的月刊杂志中卖得最好的是哪一本?

那就是开本是比一般周刊杂志还要小的A5,每本厚达750页,由小学馆所发行的《KOROKORO COMIC》。它的发行量达到200万，以压倒性优势成为日本本土上最畅销的月刊杂志。

翻开这本杂志，游戏工具和角色商品的情报,活动通报，各种新商品的玩法解说和邮购信息，所有孩子们在“玩”及“交流”时所需要的必要信息，填满了那些漂亮的彩页。

此外，还登载了以四驱改造和赛道挑战为主要内容的漫画《爆走兄弟LETS&GO！》以及以口袋妖怪中的角色“皮皮”为主角的漫画等。

使用既存的角色形象促进商品开发，将角色商品与各种游戏工具的新作情报更快传达给受众，《KOROKORO COMIC》囊括了这类杂志媒体的所有功能，因而受到孩子们的支持，销量得到了稳定的增长。

《KOROKORO COMIC》通过和企划途中或者预计发售的商品或软件快速进行合作，并将其漫画化，使商品与漫画形成相乘的宣传效果，从而提高人气。如果出现了有趣的玩具或者游戏软件，编辑部会积极地进行漫画化。编辑部与制造商进行联合，使商品体现出趣味性的同时，漫画中也能够出现满足孩子们心理需要的情节。在这种并行宣传的途中，商品再进行进一步的开发，是漫画的连载与商品的跟进形成同步展开的局面。

也就是说，《KOROKORO COMIC》在成为新情报发信源的同时，也担当着“赋予商品附加价值的媒体”的作用。

就在1996年2月28日，也就是任天堂将《口袋妖怪·红/绿》摆到全日本孩子们面前的第二天，《别册KOROKORO COMIC四月号》上，一个名叫《口袋妖怪》的连载开始了。

口袋妖怪攻势展开的第一步
通过企划提案创造“相乘效果”

与《KOROKORO COMIC》的联动，是从CREATURES的石原恒和将企划案拿到《KOROKORO》编辑部开始的。

“《KOROKORO COMIC》能不能连载一个口袋妖怪的漫画呢？”

希望广大学生朋友在玩游戏的同时，不要忘了学习！学习第一，游戏第二！（王君贤）
男，19岁，江苏省道州市道州高级中学高三（10）班，226300

石原和任天堂的川口一起，对《KOROKORO》主编三浦草嗣和副主编久保雅一提出了上面的请求。

CREATURES和《KOROKORO》编辑部的关系是，《KOROKORO》一直将“迷你四驱”方面的企划托付给CREATURES制作，力图使《KOROKORO》上很受孩子们欢迎的“迷你四驱”影响力进一步扩大，并让游戏能够紧紧追随玩具和漫画的脚步。

面对石原提出的请求，《KOROKORO》编辑部并没有立刻作出回答。他们需要实际玩一玩这款游戏，看看它的趣味性是否值得在杂志上刊登连载。

副主编久保认为，《口袋妖怪》的确是一款有趣的游戏。而且，它还拥有以前游戏所不具备的“交换”与“进化”这两大关键词。

“这一定会红。”

做出了这个判断的久保立刻开始推进作品的漫画化。虽说如此，但突然开始连载显得有些太突兀了。于是，《KOROKORO》选择了在游戏发售同时发行别册来使连载开始的方法。这款游戏与杂志的联动就这样踏出了第一步。

一般来说，媒体合作是角色成功的捷径。但是石原却说：

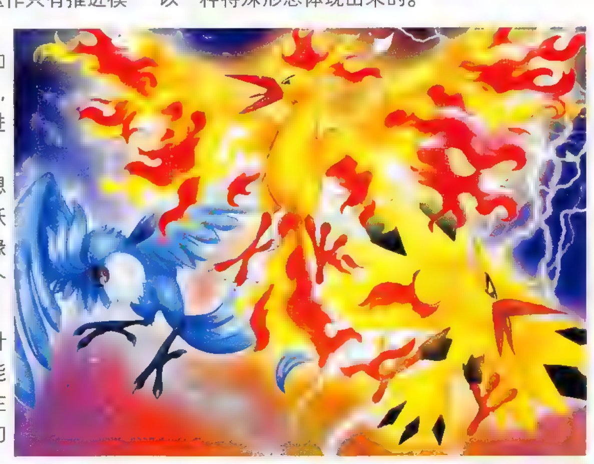
“《口袋妖怪》并不是从媒体合作开始的。从根本上讲，是‘有趣’与‘开放’造就了这款游戏的成功。”

“媒体合作”，指的是为了使宣传产生更大的效果，而在报纸、杂志和电波媒体上放出各种各样的组合广告。《口袋妖怪》的展开，似乎是个媒体组合发挥出最大效果的例子。

但实际上，石原自己进行的运作只有推进模型制作和拜托《KOROKORO》进行漫画化这两件事。之后就如同网络上信息的自然增殖一样，所有行动都是对方“主动点进来”的。

在短时间内达成了如此意想不到的推广速度，是因为《口袋妖怪》具有“开放性世界观”的缘故。由于有了“有趣的游戏”这个共通认识，口碑就自然地传开了。

《KOROKORO》的编辑方针也一样，是否“有趣”以及是否能和杂志形成联动是判断的基准。在这里面同样没有义理人情，一切只是为了更快向读者们提供有趣的情报。



在这个“有趣”的共通认识之下，《KOROKORO》和《口袋妖怪》之间产生了化学反应，并且产生了难以想象的大爆发。

其实，《KOROKORO COMIC》说是一本为了常年人气角色“哆啦A梦”而创刊的杂志也不为过，原来，《哆啦A梦》是在小学馆的学年杂志上进行连载的，但为了满足孩子们看到更多《哆啦A梦》作品的愿望，小学馆最终创立了专门杂志《KOROKORO COMIC》，这是1977年5月时的事。

《KOROKORO》受到更大的关注，源自“迷你四驱”的走红。

迷你四驱总共造成了两次浪潮。第一次是在大约十六七年前，一部叫做《DASH四驱郎》的漫画进行了连载，同时还播放了动画，使迷你四驱一炮走红，但是，动画只播放了半年就结束了，这次浪潮也随之平息。

而第二次浪潮，就是著名的《爆走兄弟LETS&GO！》和在迷你四驱领域非常有名的田宫模型边交换情报边运作所引发的了。下面将要推出什么车体，推荐什么改造方法，田宫都会根据“如何让故事变得更火爆”的方针来设计，而《KOROKORO》就及时用杂志内容来对田宫的动作进行支持。于是，以商品开发方向为基准的漫画不断推出，实际的车体和零件开发不断延续，甚至连杂志发售日和新商品发售日的咬合都设计得非常细致。编辑部、漫画家、制造商形成了联合，形成了这种容制作、情报介绍、活动举办为一体的运作方式。

而对于《口袋妖怪》而言，这个运作方式是以一种特殊形态体现出来的。

今天工作超多，抽空将卡填好！来不及了，来不及了，贴邮票寄了！（倪小波）
男，23岁，江苏省南京市大厂区长芦街道湾北居委会大路一组8号，210047



为了让更多读者有机会参加封神榜，封神榜栏目增加了页数，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

《马里奥64DS》小游戏封神最新纪录

挑战者：魏中琛

看到自己的成绩登上《掌机迷》封神榜版块，心里有一种说不出的喜悦。当我拿着杂志在教室里炫耀的时候，同学们都觉得不可思议：就你这“动作大痴”也能封神，哎呀呀，地球开始自东向西转了！其实无论你对动作游戏有多么的棘手，只要练习多了，都能破一个小小的记录，我很希望有更多的玩家能参与到封神榜这个版块，说不定哪一天你的成绩就破了记录。

受到上次(46期)的鼓舞，今天，“动作大痴”我又投身于超级马里奥64DS的小游戏的封神上。这一次给大家带来的是排炸弹的记录：341个，相比41期的记录多了18个。要说破记录的要点也就是勤练习和好运气。由于练得太多，以至于我对前120个炸弹没了兴趣，都是让同学先去排的。但后来发现，这种偷懒的方式并不可行，没了前面由慢到快的过渡，突然冒出四、五个炸弹还真不好应付。排的过程当中一定要看清楚，手不可抖，而且一定要确保每一个都能准确地放进箱子里，要不然无形中会对自己的能力产生怀疑，甚至造成连续几个放不进去最后忙中出错导致游戏结束。另外，当自己发现满屏都是炸弹已经无药可救的时候就不要再盲目地去排，与其为了一、两个炸弹而造成错误放置不如让其自爆，这样两边的成绩都能算在内。我的讲解就到这，希望大家都能破我的记录。





马里奥赛车DS已经发售有一段时间了，受到DS的普及限制，因此暂时不会出现曾经马里奥赛车A的封神潮流，拥有DS且手头不紧的玩家可以购入一张来玩玩，本人过一段时间将会对它进行极速研究。

《马里奥赛车A》多条赛道新记录挑战心得

挑战者：7X7

最近好久没人关注这个游戏了，大概是NDS和PSP的出现吧。长久以来彩虹赛道一直很热门，研究得很热闹。最近手感不错，又试了一把，没想到竟然破掉了原记录（00'42"00）。我现在的成绩是00'41"90(可惜最后一圈跑差了)，单圈11"58。

至于跑法嘛，只要按照香蕉超人的方法跑就行了。值得一提的是单圈跑法，由于三圈的跑法没有什么提高空间，所以行不通。如果一圈用三个蘑菇，这条赛道至少有三种跑法，提高余地很大，大家不妨试试。

另外献上其它各赛道记录。首先是1-1关，那个48"81真难破啊！我的成绩是48"76。这条赛道需要很大耐心，要做到全弯道贴边，除了多练还是多练。









接下来是1-3关，该赛道捷径很多，因此跑法不定，我的成绩是57"05。

2-1关新记录1'00"26。这条赛道有三个既拼勇气又拼技术的弯道，考验玩家的走线技术。

2-3关新记录0'52"45，这条赛道有个超级捷径，另外还要注意开始的左弯有个减速的地方。

3-1关新记录1'13"41，大家尽情飘移吧！

4-1关新记录0'57"93，这关只要踩上所有加速器就行了。

在这GBA的时代末期，这次就算我送上的一份薄礼吧。我想NDS版本一定不会令人失望的。最后祝各位都能玩儿出好成绩！

《马里奥赛车A》个人成绩挑战心得

挑战者：ZEUS

玩MK最重要的一点就是要研究出最短的路线，不做多余的动作，顺利完成赛道。下面就是我的MK记录，是不是极限我不敢说，山外有山，人外有人嘛！

第一页（3圈）

1-3赛道：全程1分08秒15，单圈22秒42。

3-2赛道：全程52秒83，单圈17秒43。

4-4赛道：全程1分14秒11，单圈23秒78。

5-4赛道：全程46秒83，单圈14秒91。

第二页（5圈）

3-3赛道：全程22秒61，单圈3秒21。

以上就是我所研究的几条赛道，其中3—2、4—4、5—4是我最喜欢的3条赛道。以下我就对这几条赛道做一个大概的分析。

1-3：第一个大弯过后可以从河上飞过去，关键在按加速完必须马上按跳（两个动作都需在陆地上完成），不然飞不过去哦！

3-2：这关的跑法十分的独特（当时我的同学教我怎么跑，我看完他的录像后差点晕倒！）具体的跑法是这样：在第一个拐弯过后会有一个断开的地方，需要用跳板跳过去，问题就出在个跳板上，在踩这个跳板之前要用一个加速，从道路的右边用加速然后踩跳板的最左端，在空中全力向左拐，直到掉下去被拉上来。如果成功的话就会被拉到对面的赛道上。这样可以少走一半的路啊！（我同学的记录是50秒多一点哦）

4-4：本关有近路的，不用加速也可以走，近路是在有很多跳板跳岩浆的那一段，在最后一个跳板起跳后向左拐，可以减少一段多余的路。（走近路的关键是速度，没有速度的话是很难跳过去的，所以要保证不减速冲过去。

5-4：12期pupu已经做了彩虹的分析，这里我就不多说了。不过有一点要注意：在第一个加速起飞落地再起飞之后应向右拐，而不是向左，向左要走不少多余的路。

《铸剑物语 起源之石》BOSS RUSH挑战最新记录

挑战者：英语要及格

BOSSRUSH 成绩：35.85秒

铸剑物语是我一直喜欢的RPG游戏，自从见到《掌机迷》上的一位玩家用那个超强的方法来打过BOSS RUSH后，我才知道，原来挑战BOSS RUSH还有这样厉害的方法。经过一段时间的努力后，终于有了小小的成绩了，现投到封神榜上想和各位喜欢召唤之夜的玩家交流下。

挑战之前的准备：拳套：光辉矿石打造，并且SPECIAL ATTACK特殊攻击用百烈拳（打最后的隐藏迷宫最后的那条龙之后有得拿，或者打坏在砍木旁边的MM的武器都有）。强化：三个光辉矿石基本的能力值是：攻击950左右，速度最好300以上，防御没有什么，最好400左右

。（这些能力其实很简单，在后期是很容易的事情。） 等级呢，我是97级，在85级之前一直是加攻击，之后是加速度，我觉得等级没有什么关系只要攻击和速度够高，防御不是很低就行了。最后就是DUR要高，不然几个百烈拳后武器就没有了。我还带了一个加攻击30的戒指。

接下来就是要挑战了。第一个：没有什么难点的，冲上去一个百烈拳，KO。第二个：也是没有什么难点，同上。第三个：同上。第四个：同上。第五个：由于是两个人，并且是在中间被俩个人夹住，以此用召唤兽的全屏攻击来省时间有点难度，很容易被打断，所以我用了一个自觉得有 点BT得方法：冲到用刀的后面，然后转身一个百烈拳，之后再冲上去又一个百烈拳再干掉那个用弓箭的，完成。第六个：也是冲到身后转身一个百烈拳。第七个：同上。第八个：先是冲到身后转身一个百烈拳，干掉人之后，召唤兽出现，由于是身体在闪的无敌状态，因此我贴近它的身边，见到它出招后防御， 看准机会就连P三、四下后又一个百烈拳就KO了。 第九个：是最麻烦的一个，我狂打了N次才发现最佳的方法。我的打法是，先冲到他的后面转身一个百烈拳，然后按STAR暂停，深呼一口气之后，又按下STAR开始，马上冲到他的后面又一个百烈拳，KO。（一定要快，不然的话就被他打中，或者冲到他身后放百烈拳时被挡住。） 就这样，35.85秒出现了。

后记：其实这个成绩是有很大的运气成分在





里面的，挑战的时候，在前4个人没有一个人是防御到的，在之前练习的时候有时候会防御住的。然后是速度，尤其重要，冲到人身后的时候，不快的话就会被打中，特别是最后的一个，尤其讨厌，在放第二个百烈拳时，很多时候时被砍中而 全功尽弃的，之前的努力在最后全白费了，所以速度是一个关键。然后是攻击，不用说的啦，一定要高，不然的话放十几个百烈拳都不行啦。 还有防御，有些人以为不是很重要，我以前也是这么认为的，但是现在知道它的重要性了，冲上去放百烈拳时，有时AI会攻击到你，防御高的 话就会是没有反应地照样出招，防御低的话会被打断，但是有些时候防御高的话还是被打断，不知道是什么因素，但是防御低的话一定被打断。 由于时间的关系，我没有将攻击和防御加到999，因此没有办法验证防御的因素。最后想说的是，这个时间不是最快的时间，想必一定有更多的高手来破这个记录的，希望能以广大玩家们来交流下。

瓦里奥制造遮肚子999通关 最高记录

挑战者：杨凯

瓦里奥的肚子太大了，给他遮上吧，这次带来了个比较恶搞的小游戏，↓为拉衣服，这个小游戏比较容易，衣服既不能拉得太少，否则遮不住，也不能拉得太大，否则看到的就不是衣服了，是整个肚子，衣服有3中颜色，蓝色为第一难度，不容易拉烂，但你一直拉的话听到的就是“嚓”的一声，肚子就露出来了，粉红色为第

二难度，比较容易拉烂，打这个难度只要稍微细心，还是很容易，衣服出现了缝隙只要不太大就不要紧，橘黄色位第三难度，这个衣服的质量实在太差了，不知瓦里奥为何不去买Adidas的呢？一次性消费，终生得益，这个难度不能乱拉，稍微不注意衣服就烂了，出现缝隙更是常事，要点是点按法，尽量让衣服出现缝隙，不出现缝隙容易露出肚子。



游戏，还是有小技巧的，随着时间的加快，拉衣服的速度也会变得很快，所以拉衣服的时间可以固定在一个时间，就是显示3秒的时候，第二难度可以稍微慢点，第三难度可以稍微快一点，当时间结束的时候刚好可以把衣服遮住，这样一来，999就不是什么难题了。

《铸剑物语2》小游戏挑战 挑战心得

挑战者：鹰の守护

小游戏《Boss Attack》

方法同Boss Rush，没什么好说，只是它们不会防御。最快25.26秒吧。

小游戏《机械人VS怪兽》

就是用怪兽打，不断地使用技能，只要机械人不防御，最快也是20多秒。如果机械人防御了就用上+A补救。怪兽移动是很缓慢的，用技能就能走得很快。用机械人打是没有前途的，除非某个中彩票的打个漂亮的全必杀。

小游戏《传说人物使用》

看准机会就三连斩，看准机会就逃走或边跳边砍，多运用跳砍回避和攻击敌人。魔法攻击有攻击距离且作害数值不大，留作K狼和K人物Boss。边跳边砍去打雪人，有机会就三连砍，还要想像这把剑是斩“月”。

小游戏《兔子使用》

用嘴啃吧，用萝卜打啦，走就用滚动啦，反正死不去。

小游戏《蒙面男使用》

这个小游戏我认为是要按照打法去打的，不然不定能有血通关，所以以下方法旨在针对保HP方面打的。虽然做到了无伤血，但时间只是2分40几秒。打HP500左右的小怪先跳斩再三连斩。然后，有两个回合都是攻击速度很快的怪物，只要两个轮流攻击，蒙面男基本就没有还手之力。先前冲到半屏的位置，分别用2次风魔法吹飞。打暴龙时就吹飞一次，力口剑属性狂砍几刀。打两个机械人时就先加剑属性和UP速度，在它们面前有节奏地原地跳斩，一个个来。最后两个人物Boss是很容易打的。因为蒙面男拿着的是一把很长的兽王剑，UP属性和速度后用长长的剑尖砍他们，他们那短短的钻头是够不着的。

小游戏《钩鱼》

因为此游戏中隐藏着一些令人狂抓的东西，猜猜，用全部的鱼饵钩过来就会知道。选取小虾（第三个鱼饵），再用中力钩，猜到钩到什么吗？唔唔，那是一条有着鱼尾的狗狗，传说中的美“人”鱼啊，用大虾钩就钩到美“猫”鱼。这样，猫猫狗狗成为了《铸剑2》的又一特色，吸引MM的又一工具。话说回来，论一下钩鱼钩到的最多鱼币是多少。原来用鱼贝合力钩到鱼多是70b的红垃珀鱼，以为最多鱼币是350b。一段时间后再钩发觉其实还有一种80b的黄金鱼，最大钩币就升到400b，只是金鱼是一定几率出现的。

《无伤挑战黄金兔》

本来我还想以技术挑战一个高难度的项目——无伤血斩杀黄金兔子（又是金的），ATK、DEF、AGL、HP都爆满的金兔子啊，终于，我还是无伤血赢了兔子，我也很无奈也用出这个终极折磨大法，不知道说出来众读者会否撕裂本人。“是什么，说吧。”好，既然你们诚心诚意地问，那我就大发慈悲地告诉你们（火箭队啊……）。好，先准备一把麻痹刀，一把不够就准备好两、三把，然后“先麻痹→砍三刀→再麻痹，再……”这样下去。这方法很厉害吧，只是削的时候有害怕。兔子在被削的时候仍然面不改色，就害怕它突冲过来咬你。







文/绫小路义行
责编/雪人

雪人：貌似你是在借题发挥，以此表述你对某部电影的不满。

绫小路：你看我像这样的人么？

雪人：我看你根本就像是这样的狸猫！

绫小路：所谓的“无极”，也就是“毫无极限”的意思，跟电影名称并无半点关系。

雪人：你确定你这次真的改邪归正了？

绫小路：其实我是在哀悼我那为买电影票而付出去的140元钱……

雪人：—_—b 果然……

一提到料理，总是会有无数熟悉已极的身影从眼前飘过。

“好吃，好吃，太好吃了！”敲锣打鼓地扛着中国古代宫廷的旗号飘过，那是中华小当家——虽然第一次听到这个名字的时候，以为这是一部讲述中国童工级管家血泪奋斗史的动画。

“以后我再也吃不到这么好吃的叉烧饭该怎么办啊？！”一个肥硕的身体在一张背景为叉烧饭的jpg格式图片上来回翻滚，那是《食神》里的究极评审——被她蹂躏过的叉烧饭，再好吃也让人失去了胃口。

在《日式面包王》正式出炉之前，我们对美食入口的反应，充其量也只是停留在感动流泪跳桑巴的社会主义初级阶段，若不是有黑柳大人和皮埃鲁殿下的引导启蒙，我们大概也不会这么快就见识到了共产主义理想社会的美好。于是，“隔壁那家馄饨好吃极了”这样的落伍修饰语言从此绝迹，在新兴人类中间发扬光大的是诸如“校门口新开的西饼店的面包好吃到让人回到侏罗纪”，以及“昨天新买的慕斯蛋糕让我跟梵高深刻而诚恳地对话了半个钟头”这样的流行语言。

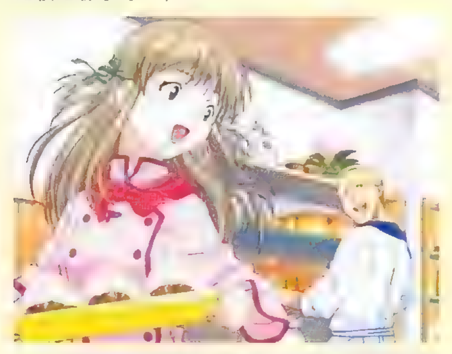
《日式面包王》，一场由味蕾延伸到视听的感官革命，就此轰轰烈烈地展开。

东和马第一次出现在荧幕上的时候，最引人注意的，一定不是他的长相。如果不是敬业的汉化字幕小组，每次都努力地把错别字订正过来，这“河马的面包”无疑有着完全无法理解的后现代主义风格。不过还是要小心智能ABC的词组联想功能，“动河马”是只要一路敲空格就会自然诞生于这个世界上的。



故事的开始，就是从这个拥有太阳之手（特殊属性：给武器附加120%的会心一击率）的少年，想成为顶级面包师（高等职业，战斗后获得金钱翻倍）的漫长旅途直线发展剧情——典型的RPG式套路被拿来用在面包料理题材的动画上，只不过这位主角一出场就有着极高的初始属性，而且未尝败绩的战斗记录也清楚地表明，攻无不克的未必是一直做黑脸的BOSS，有着一双水汪汪的大眼睛而且还头戴粉色发圈装无辜的少年，才是这个世界上永恒不败的无道天理。

说到这个太阳之手，刚出场的时候因为极嚣张的名字，总给人以"该不会可以用来摊鸡蛋煎饼吧"之类的幻想（雪人：你以为是少林火焰掌啊？），结果其实际作用也只不过是加速面团发酵而已，顿时好感度大幅下滑——这种只要发高烧就人人都能有太阳之手的幼稚设定，从某种角度上直接给予漫画的传奇色彩增添了一丝乡土气息。直到剧情向后发展到无论什么角色都能通过日常体能训练从而获得太阳手甲，这东和马的天赋异禀就沦落成"和他约会牵手的时候手心一直冒汗"的无聊。（雪人：明明就是你的胡思乱想比较无聊才对！）



因为不满于英国、美国、德国、法国都有自己专属的面包，东和马不仅凭自己的天才手艺成功地令死守传统的爷爷从此爱上了面包（那一段在纳豆之河上冲浪的镜头真是帅到拉风），更创新地创作出一系列以"日式面包"为名的全新品种，其实际威力真可以用"惊天动地逆乾坤"来形容——对不起，请时刻提醒我这是一部制作面包的料理动画，不然我总是有试图去研究43号日面对暗黑系怪物是不是有伤害加成效果的冲动。

在潘塔西亚的新人选拔赛上，和马遇到的第一个对手，也是日后最忠实的战友（一相情愿的产物），便是那以雀斑和"难大腿"的口头禅闻名于世的河内恭介。由于故事发展到后期，众多人气角色的出现已经将属于主角阵营的注目焦点



全部瓜分干净，致使河内需要不断的更新发型及牺牲色相来博取些许的同情。比较著名的便是那源自店长的爆炸头（没有爆炸头的人生是不完整的……万恶的拉票口号！），以及作为思考者雕像在大庭广众之下默默地干裂（汗，这个强！），他的存在，更多是为了烘托其他角色的高大（没见到一个真正意义上"高大"的主角），以及插科打诨地将原本无厘头故事，推到更加无厘头的境地里去。

诹访原戒的出现，就像是要与河内恭介做对比一样，让这"北乔峰，南慕容"的名头更为完整和响亮。（雪人：又在糟蹋金老爷子的书了……）身为剑道家族的传人，不安守本分地接掌剑道世家的责任，反倒掌握了用奥义切蔬菜的技巧，宫本武藏大师您在天有灵一定会哭的吧？！虽然面相一向凶恶无比，经常走出门就会被父母拿来作为吓唬小孩子的道具："再哭就把你交给那个怪叔叔！"事实上，戒是个面恶心善的男子，不仅拥有绝对高超的面包加工技巧，就连默不吭声地与女孩子交往也总出乎别人的意料——摩纳哥比赛结束后，与某美国女生迅速开始的恋情着实吓了人一跳，而只穿着兜裆布在热带雨林里四处奔跑的勇气也不是一般人可以媲美的。（相比起来，我更感兴趣那个金字塔头的特警的真实身份到底是什么……）

梓川月乃的面包制作技术虽然一般（我家楼下那该死的橙色时光面点师大概会羞愧死），但看人选人的功底却是一流。早在新人选拔赛时就一眼看中了和马的才能，并狡猾地只以一个发圈就收买了纯洁少年的心。随后又以南东京分店负责人的身份强行命令河内为其效命，还以悲惨的身世博得松代健的同情，以及用友善的目光招揽了冠茂加盟——比起姐姐锉骨扬灰的发指行径来说，月乃的阴险程度不是用肉眼，而是要用心眼去才能看清楚的。（雪人：-_-# 没看过动画的读者，一定是会被你误导的！）



说到这里，不得不提一下松代健这个人。身为南东京分店的店长，本身具有超强的实力，而昔日也算是美型洋果子制作师的他，如今终日以全身见毛不见人的造型出现，多少有些让人心生疑虑。爆炸头的造型固然与某位已故歌星大有关联，片尾时那一曲艳光四射的热舞也让人大加赞叹，只是那“究竟哪里才没毛”的形象，着实令刚看完《金刚2005》的美女们胆颤心寒。（片长3小时，我又睡着了呀！）而他那些诸如一见面就要“风神腿VS排云掌”的酒肉朋友，也可疑地要让人猜测他是不是“呀！剪短了头发的步惊云！”。

原本这四人组合，在以南东京分店为根据地的隐秘部队编成面前，已经显得十分完整。但冠茂的加入，无疑是要令原本只擅长线性思维的人群意识，提高到逻辑性思维的高度上去。美少年、化学家、面包师、有一定私房钱——这样的男生几乎是到哪里都要成为焦点的了。而且放着这样大好的小受人选不用，白白浪费绝对是要遭到同人女的口诛笔伐的。于是在面对黑柳时无限娇羞地说的那句“学长，你以前不是对我……”，绝对要成为05年十大强悍台词中的一句，而要被一直传诵下去。原本因为雪乃愿意提供研究经费，而一直为雪乃效力。但在心服口服地输给了和马之后，伴随着研究室的一声巨响，他义无返顾地投靠向了月乃一方——基本上，他的这种墙头草行为在容易招人垢病的同时，也像极了昆仑为了救光明主动自首的伟大行为。（雪人：你还敢说你对那部电影没有怨念？！）

这个五人小队，在均衡了各自的战斗力之后，首度遇到的最大难题，就是为了保证南东京分店不会倒闭，而应邀参加摩纳哥世界面包师大赛，以期用赢得的奖金来帮助振兴店的人气。其实是六个人的，只是某个长得与葱头有如带有血缘关系的家伙，其存在感实在太弱，即使极度可疑地掌握了“多重影分身之术”，也无法让观众有着多看他几眼的兴趣。

故事剧情的发展，随后便在一系列不同编号的“日式面包”接连出炉中，一次又一次地挑逗着观众的狂笑神经。而充当笑料的，则是肩负着要品尝面包并做出评价的裁判——在黑柳大人和皮埃鲁殿下那声泪俱下的演出面前，河内的冷笑话足以冻死南极的企鹅。

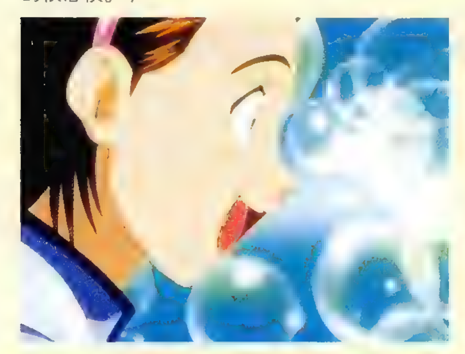
不得不承认，如果没有黑柳亮，这《日式面包王》的下场与太太X鸡精赞助的《我爱厨房》一样，将沦为下午档家庭主妇的最爱，而和马的使命，也在连普通话也说不好的刘X伟渐失人气之后，被喜新厌旧的观众踩成脚底的蚂蚁。好在这个名字初听起来与“黑椒牛柳”有着亲戚关系的男子，以绝对高的人气成为了动画里的TOP STAR，也肩负着吸引所有人眼球的重任，重新诠释了“吃东西应该这样反应”的跨时代理念。

初登场的黑柳亮，即使在原作者桥口隆志的构思中，也并非是什么了不起的人物。虽然长得一副“那个叔叔好帅！”“唬，我是哥哥！”的模样，但毕竟以落后文明一个世纪的超土发型，还是败在了松代健无比拉风的爆炸头之下。然而稍后被冠茂揭露出“大学时代学长曾对我做过那种事”的隐私，恍若原子弹爆炸一般，瞬间将万千意兴阑珊的眼睛填满了贪婪的目光。至于在比赛现场，因为吃了和马的面包而对雾崎巨匠实施不轨举动，也分外肯定地证明了这个男人在性取向方面的重大问题。



登陆月球、变成螃蟹、驾驶高达、恶搞路飞……这个男人所做出的吃面包后的反应，几乎要超过了人类所能理解的范畴。而随后皮埃鲁吃了面包就改变历史的超强反应，以及传说中的米面包将动画都改成了《美式米饭王》（还包括完整的次回预告及豆知识）的感官麻醉，一次又一次地粉碎着人们的信念：“原来面包是可以让人回到过去的神奇食物啊……”“我们这么多年吃的不能让我们去天国的面包，原来都是垃圾一般的食品啊！”

然而真正强悍的是，这个名为黑柳的男子，天生具有无人可比的洞察能力：只需要看一眼闻一下就能马上说出面前的面包的成分配料，甚至还精确到0.1克——正是这种天分，才促使松代健下定决心要让他成为首席评审员，而多年来一直不了解真相的黑柳，直到在门外偷听到真相之后，才血泪纵横地哭诉着："你是这个世界上第一个骗我的人，你让我丧失做好人的机会……"（雪人：-_-# 连对白都不放过！绫小路看来真的很怨愤。）



当然，以微笑和蔼的表情，附在失败者的耳边，无间断连续说着"垃圾垃圾垃圾垃圾垃圾……KING OF 垃圾"的评价，也是05年最精彩的对白之一，值得永久传诵。

作为曾经获得过小学馆漫画大赏的作品，《日式面包王》凭借对美食料理的创新颠覆，和充满笑料的极限恶搞，使得无论是原作还是动画，都有着相当高的人气。

有商业价值的东西，BANDAI是第一个不会错过的。在取得改编版权之后，BANDAI首当其冲地就是宣布了同名掌上游戏的诞生——不仅是打着"做面包"旗号的游戏，连平台也选的是NDS，由此可见，单就创新意义来说，能活用NDS的机能是本作的最大亮点。出于制作周期的考量和对作品质量的保证，NDS版《日式面包王》的发售日期一再延期：从2005年暑假一直拖到年底，又选择于06年1月正式发行，严重的跳票反倒引起了更多人的兴趣和关注。

为了响应原作，《日式面包王》就不可能沦落为要看黑柳与河内大战300回合的格斗游戏（用脚指头想也知道……），而理所应当的成为华丽的面包制作游戏，但是单纯制作面包自然不会让绝大多数人满足（光是看面团发酵就能昏昏欲睡一帮人），所以要令游戏能够体现最大程度的乐趣，就必须在游戏模式上花一些心思。游戏的类型，让人意外地采取了类似大富翁式的游戏方式，控制主角走入不同的格子内取得食材再做成面包，面包制作好后进行贩卖为自己积累资产。这样看起来就属于典型的娱乐小品级游戏，不过因为增加了随机性，并且不至于太过冗长，所以相当适合在任何时间任何地点拿出来消遣。尤其是做成了面包之后，还会出现与动画相同的评鉴，期待看到华丽而夸张的反应的朋友，不妨期待一下黑柳大人的绝赞表现吧！

本游戏最多可支持三人对战，灵活运用了NDS的无线连接功能之后，可以实现多人同乐——本来这种游戏就应该要多人一起玩才能感受到最大的乐趣，而触摸屏的活用，也是本作的亮点之一。

作为年度最富有恶搞精神的料理动画，《日式面包王》早已超出了我们之前对一般美食作品的认识范畴。不仅将原本看起来枯燥的题材发挥得津津有味，更因为版权共通的缘故，肆无忌惮地将高达、ONE PIECE都尽数拿来调侃，甚至连动画中那个金发碧眼长相酷似布拉德彼特的NPC，都成了超越面包制作本身而分外吸引观众兴趣的卖点。直到动画进入摩纳哥篇的高潮部分，小丑（还真成了殿下……）与黑柳亮的反应大对决，都几乎要喧宾夺主地成了动画的乐趣所在——或许再这么发展下去，这动画的名字就该改成"日式反应王"才对了。

就如同不知道该评价这部动画是恶搞到毫无极限，还是该说偏离了重心的剧情已经走上无聊的路线，但只要人气一直高涨，那么这作品就算是踏出了成功的第一步。

"想知道我这个面包吃了有什么反应么？那就请继续关注下去吧……"

倾城一笑，对不起，我是无欢。（雪人：无条件联想到前不久网络上流传的《一个馒头引发的血案》！）





口袋周边 在学校也能玩的口袋妖怪

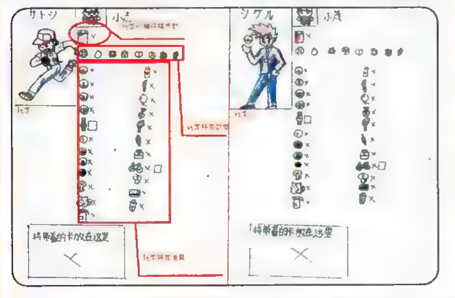
强手棋很多人都玩过吧，这是一种类似《大富翁》的游戏，通过投骰子来决定行走的步数，在游戏中会遇到各种各样的事件，看谁最先达到终点或者是打败其余的对手便是最后的胜利者。口袋妖怪周边产品其实也包括不少种强手棋，不过仅在美国PC中心有发售，由于是正版经过授权的产品，价格要在10美元以上，让人觉得消费不起。但是国内的fans也别灰心，我们完全可以根据自己的意愿设计所喜爱的口袋强手棋，自娱自乐的感觉也许会更好！

这里我们就来举例说明如何制作口袋强手棋。首先说明一下，当初笔者设计这个游戏的目的是为了在学校也可以玩口袋妖怪（所在的学校禁止带GB不过可以下棋），可是没想到做出来之后却受到了包括非口袋迷在内的同伴们的欢迎，因此在这里就向大家介绍一下设计的思路和规则，仅仅作为参考，看完本文后大家可以完全抛开这个模式，自行设计自己喜欢的强手棋。

游戏类型：卡片型对战游戏。

游戏必要人数：两名玩家和一名裁判，裁判用来控制NPC（也就是当“坏人”了，不过不用担心，裁判可以体验当馆主的感觉，可以拥有大量精灵，还能看着不够精深的玩家被打败）。

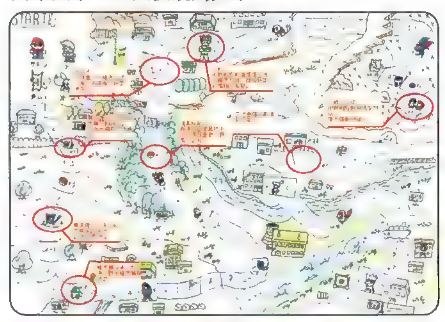
胜败标准：游戏末尾才能评定，可以包括：1、通关时间（最先到达终点的赢）；2、精灵捕获度（捕捉的数量）；3、徽章获得数（如果道馆



三次战败的话就算失败）。

游戏细节：1、玩家：初始每名玩家选一个角色，如小智携带皮卡丘，小茂携带伊布，并设计一张专门的登记图，用来放置卡片和记录玩家得到精灵、徽章和其他道具等等。

2、地图：地图的设计完全凭借自己的想象力，和其它的强手棋一样，弯曲的道路上布满各种机遇和机关，骰子的点数决定行走的步数，运气还是比较重要的。这里我们是以口袋妖怪为例，列举其中一些主要规则如下：



※两人走到一起的话进入战斗，失败者退6步，如果实力相差悬殊可以选择认输直接退6步，另外可以选择交换精灵或道具。

※野生精灵必须打败或者捕捉才能通过，除非你有皮皮玩偶。

※野生精灵一旦被捕捉就从地图上消失。

※如果卡片充足的话可以考虑培养能力有差异的精灵A、B，与野生精灵战斗前投掷硬币来决定出现哪个，这样的话对战就会变得更有趣。

※地图上有些地方可以与NPC交换精灵。

※野生原野区里可以用特定的球来捕捉精灵，有迷你龙、袋龙、吉利蛋等，捕获难度要与野外有差别，比方说吉利蛋要5个正面才能捕获。

※飞行系的精灵在被道管奖励飞空后可以飞到以前去过的镇子（可以重新走到以前错过的地点）

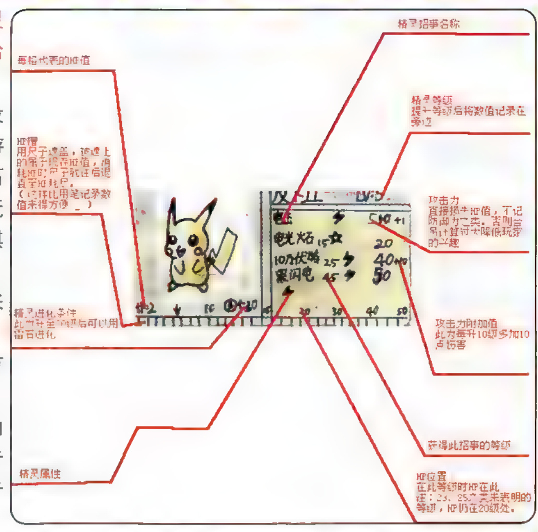
过着游戏的美好生活，生命中没有游戏我都活不了了。（袁田君）

男，15岁，新疆乌市红山北路30号附1号红山油漆厂家属院8单元2楼右门，830002

※游戏中还有精灵升级、道具（如精灵球、可以一次投2次骰子的自行车等）拾获等设置，这里就不一一介绍了。

3、道具：道具的种类可以自行设计，你可以根据自己的喜好选择PM游戏中的精灵球（各种等级）、进化石（不同类型）、特殊道具（如皮皮玩偶、喷雾剂）；也可以添加各种强手棋特有的道具。

4、战斗：战斗采用卡片式的方式来进行，包括玩家精灵卡（每张一只PM，初始只有一张，随着中途捕捉可以拥有多张）和NPC精灵卡（每个道馆1张，每张5只PM，由裁判控制），战斗的规则和伤害值计算方法和流行的口袋卡片规则相同，所以玩家可以自己设计卡片，也可以拿现成的卡片来代替。



如果要自己设计精灵卡，可以参照这个例子：

※精灵部分：包括精灵的图片、名字、编号、HP值（用格子表示，可以做10格左右，当精灵被伤害后用铅笔将格子涂黑，未被涂黑的空白部分即该精灵现在的HP）、等级、进化条件。

※招式部分：招式的名字、属性、发动的条件、攻击力、附加效果。

注意：游戏可能会持续很长一段时间，大概得半天中途需要终止的话（比如上课）可以将玩家的位置和携带精灵记录下来以便下次继续（数值之类的在游戏进程中已经记录所以不用理会）。

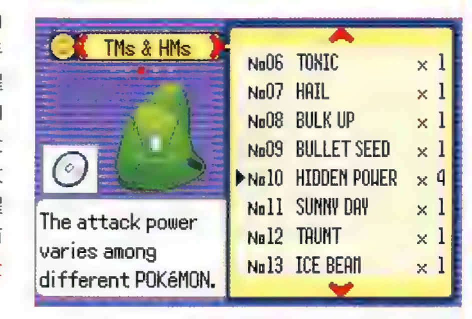
最后祝大家玩得愉快，有什么经验心得别忘了给我们来信。

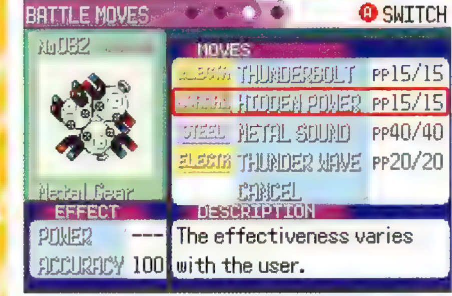
文/皮卡秋

口袋研究 GBA版觉醒力量的具体研究

计算一直是Pokemon研究的乐趣之一，从游戏到对战，哪怕是小小的细节也可能存在着丰富的代数运算，虽然这些运算都不是很艰深，但也常常带有不同的进制与逻辑运算，如果读者仅仅是想要一个结果，那么只要看文中给出的红字部分即可，如果对这些研究感兴趣的话，那么就一起看下去吧。

在游戏中，如果说最让初学者困惑的招式，莫过于觉醒力量（**めざめるパワ–**，Hidden Power）了，从金银开始，它的资料都显得那么神秘，在游戏中的解释显然不能让人满意，上网找资料的话，一大堆计算公式又会让人一头雾水。看高手往往会给PM配一些诸如“觉醒水”、“觉醒火”之类的招式，打听一下知道这些就是指TM10 觉醒力量，但让自己的PM用了的话却几乎没有什么好的威力，不禁大为头疼。事实上，“该攻击的威力会随着不同的Pokemon改变”、“（觉醒力量的）效果会随着不同的使用者而改变”这两句已经解释隐藏着觉醒力量的秘密了。**觉醒力量的威力与属性会根据PM的个体值的不同而改变，最高可到达70的威力。**在网络对战中，由于个体值是可以人为决定的，所以要配出合适的觉醒力量非常容易，但在游戏中，个体值是PM天生决定的，所以**觉醒力量的威力与属性在PM一出生便已固定。**如果你不愿意用金手指，但在培养PM上肯花费时间的话，请继续看下去吧。正如培养PM要更高的个体值一样，要使用觉醒力量，也必须挑选出个体值合适的PM，**在游戏中要配出想要的觉醒力量有不小的难度，但并非难以实现的。**





先说说属性，觉醒力量在资料上是普通属性，但在战斗中使用的话，属性会变成其它十六种属性之一，通常所说的“觉醒火/觉醒水”就是指“火属性/水属性的觉醒力量”。**觉醒力量的属性修正是在转变后计算的，**这就是为什么有的玩家喜欢给血翼飞龙与化石翼龙配觉醒飞而不是燕返的原因，飞行属性的PM使用燕返有60×1.5=90的威力，但使用飞行属性的觉醒力量的话，威力可以达到70×1.5=105。**转变成特殊属性的觉醒力量是按照双方的特攻与特防来计算伤害的，但对觉醒力量有效的是反击（Counter）而非镜面反射（Mirror Coat）。**



那么来看看属性是如何计算的吧，以下均为十进制运算，先设：

HP个体值为奇数时α＝1，偶数则α=0；

物攻个体值为奇数时β＝2，偶数则β=0；

物防个体值为奇数时γ＝4，偶数则γ=0；

速度个体值为奇数时δ＝8，偶数则δ=0；

特攻个体值为奇数时ε=16，偶数则ε=0；

特防个体值为奇数时ς=32，偶数则ς=0；

那么属性代码=（α＋β＋γ＋δ＋ε＋ς）×15÷63。

在Pokemon的计算中，有一个特殊的地方，即在每部乘/除法之后如果出现小数点，则小数点后面全部舍去。在某些计算中，如果小数小于1，则最后的值不取0而是取1，但在觉醒力量的计算中，不应用这点，即出现小数则直接取0。

将属性代码对照下表，便得出转变的属性：00-格，01-飞，02-毒，03-地，04-岩，05-虫，06-鬼，07-钢，08-火，09-水，10-草，11-电，12-超，13-冰，14-龙，15-恶。

可以看出，**觉醒力量的属性，并不是由具体的个体值，而是由个体值的奇偶数决定的，**所以只要简单地使用穷举，就可以得出所有觉醒力量的可能情况，下表中0代表偶数，1代表奇数：

HP-AT-DF-SP-SA-SD	属性	HP-AT-DF-SP-SA-SD	属性
0, 0, 0, 0, 0, 0	格	1, 0, 0, 0, 0, 1	钢
0, 0, 1, 0, 0, 0	格	1, 1, 1, 1, 1, 0	钢
0, 1, 0, 0, 0, 0	格	0, 0, 1, 0, 0, 1	火
1, 0, 0, 0, 0, 0	格	0, 1, 0, 0, 0, 1	火
1, 1, 0, 0, 0, 0	格	1, 0, 1, 0, 0, 1	火
0, 0, 0, 1, 0, 0	飞	1, 1, 0, 0, 0, 1	火
0, 1, 1, 0, 0, 0	飞	0, 0, 0, 1, 0, 1	水
1, 0, 1, 0, 0, 0	飞	0, 1, 1, 0, 0, 1	水
1, 1, 1, 0, 0, 0	飞	1, 0, 0, 1, 0, 1	水
0, 0, 1, 1, 0, 0	毒	1, 1, 1, 0, 0, 1	水
0, 1, 0, 1, 0, 0	毒	0, 0, 1, 1, 0, 1	草
1, 0, 0, 1, 0, 0	毒	0, 1, 0, 1, 0, 1	草
1, 1, 0, 1, 0, 0	毒	0, 1, 1, 1, 0, 1	草
0, 0, 0, 0, 1, 0	地	1, 0, 1, 1, 0, 1	草
0, 1, 1, 1, 0, 0	地	1, 1, 0, 1, 0, 1	草
1, 0, 1, 1, 0, 0	地	0, 0, 0, 0, 1, 1	电
1, 1, 1, 1, 0, 0	地	0, 1, 0, 0, 1, 1	电
0, 0, 1, 0, 1, 0	岩	1, 0, 0, 0, 1, 1	电
0, 1, 0, 0, 1, 0	岩	1, 1, 1, 1, 0, 1	电
1, 0, 0, 0, 1, 0	岩	0, 0, 1, 0, 1, 1	超
1, 1, 0, 0, 1, 0	岩	0, 1, 1, 0, 1, 1	超
0, 0, 0, 1, 1, 0	虫	1, 0, 1, 0, 1, 1	超
0, 1, 1, 0, 1, 0	虫	1, 1, 0, 0, 1, 1	超
1, 0, 0, 1, 1, 0	虫	0, 0, 0, 1, 1, 1	冰
1, 0, 1, 0, 1, 0	虫	0, 1, 0, 1, 1, 1	冰
1, 1, 1, 0, 1, 0	虫	1, 0, 0, 1, 1, 1	冰
0, 0, 1, 1, 1, 0	鬼	1, 1, 1, 0, 1, 1	冰
0, 1, 0, 1, 1, 0	鬼	0, 0, 1, 1, 1, 1	龙
1, 0, 1, 1, 1, 0	鬼	0, 1, 1, 1, 1, 1	龙
1, 1, 0, 1, 1, 0	鬼	1, 0, 1, 1, 1, 1	龙
0, 0, 0, 0, 0, 1	钢	1, 1, 0, 1, 1, 1	龙
0, 1, 1, 1, 1, 0	钢	1, 1, 1, 1, 1, 1	恶

※AT=物攻，DF=物防，SP=速度，SA=特攻，SD=特防

接下来是威力，威力的计算比较复杂一点，同样是先设：

HP个体值除以4余2或者余3时，α＝1；否则α=0；

物攻个体值除以4余2或者余3时，β＝2；否则β=0；

物防个体值除以4余2或者余3时，γ＝4；否

真的很怀念在GB上玩《DQM》的时光。（徐鸣君）
男，19岁，浙江省嘉善县第二高级中学高三(11)班，314100

则 $\gamma=0$；

速度个体值除以4余2或者余3时，$\delta=8$；否则 $\delta=0$；

特攻个体值除以4余2或者余3时，$\varepsilon=16$；否则 $\varepsilon=0$；

特防个体值除以4余2或者余3时，$\zeta=32$；否则 $\zeta=0$；

威力＝$(\alpha+\beta+\gamma+\delta+\varepsilon+\zeta)\times 40\div 63+30$。

现在来作个比较，在个体值最高31时，$31\div 4=7\cdots 3$，变量可以取到非零值；

个体值为30时，$30\div 4=7\cdots 2$，变量可以取到非零值；

个体值为29时，$30\div 4=7\cdots 1$，变量值取0；

个体值为28时，$30\div 4=7$，变量值取0；

个体值为27时，$30\div 4=7\cdots 3$，变量可以取到非零值；

个体值为26时，$30\div 4=7\cdots 2$，变量可以取到非零值；

……

要得到70威力的觉醒力量，并不一定非得要个体值全30–31，只要保证个体值为（30或31）–4的倍数，即以下数字之一：{2，3，6，7，10，11，14，15，18，19，22，23，26，27，30，31}，便能达到70的威力，假若想要觉醒飞的话，“30, 30 30 31, 30, 30”的个体值与“2，6，10，3，14，22”的个体值的效果是完全一样的。这样就让游戏玩家向觉醒力量又迈进了一大步，但还是有一个问题，生再多的蛋，即便配初了想要的属性，但再要同时得到最高威力的个体值也不是很容易，那么只好退而求其次了，比较一下，假若个体值有五项符合条件，但另一项不符时觉醒力量的威力：

仅HP出现偏差时，威力为69；

仅攻击出现偏差时，威力为68；

仅防御出现偏差时，威力为67；

仅速度出现偏差时，威力为64；

仅特攻出现偏差时，威力为59；

仅特防出现偏差时，威力为49。

在对战中，使用觉醒力量的目的更多的在于扩大打击面，有的PM攻击招式的属性不多，需要通过觉醒力量来获得更大的打击面，如三磁怪这类仅仅带有单属性的技能的PM，觉醒火/水/冰/草更是难得的技能。既然是扩大打击面，那么觉醒力量的环境应该是在本属性技能无法奏效的情况下，而且觉醒力量的属性往往可以克制对手，比如三磁怪面对地面系的PM使用觉醒草；或者是觉醒力量可以四倍打击对手，比如雷精灵面对血翼飞龙使用觉醒冰。这就要让觉醒力量的威力得到保证，要是配出一个30威力的觉醒力量，即便翻上四倍也不见得有多大威力。



一般来说，在GBA上要使用觉醒力量，那么威力在翻倍后最好要高于90–100威力的常见招式，我们先以必中技的威力为基准，设觉醒力量的必要威力为60，代如公式，则需要：

$\alpha+\beta+\gamma+\delta+\varepsilon+\zeta\geqslant(60-30)\times 63\div 40=47.25\approx 48$

由于我们是在将计算作反推，所以Pokemon计算中惯用的小数点省略原则也必须逆方向使用，47.25将用进一法取为48。

可以看出，代表特攻特防的 ε 与 ζ 在取到非0的值时（16和32），两数之和便等于48，此时 $\alpha-\delta$ 不论取何值都能保证威力大于60。若 ε 取到了0，那么最高威力为59，虽然这与60相差只有1，但这是建立在其余五项都符合条件的基础上的，这无疑加大了挑选的难度；若 ζ 取到了0，那该PM的觉醒力量几乎就可以不用考虑了。

所以可得出以下结论，只要保证特攻与特防的个体值在觉醒力量的取值范围内，那么觉醒力量便有足够的威力使用了。

文/Maple



翔武：编辑部不少编辑也是《DQM》时代过来的。
天意：偶GB、GBC版全《DQM》系列正版收藏，美し。



口胡之道——

用看似合理的说法来解释一切不合理的现象，这就是口胡的真谛。但是这需要一个大前提：你能保证你自己的生命安全吗？

魔法与现实

《火炎纹章》虽然取材自中世纪欧洲的骑士文化等文献，但是光有这些现实背景的参考是不足以构建起丰富的世界观的，于是魔法的奇幻色彩填充了进来，使FE的世界显得近于真实的世界而又那么遥不可及，无论是憧憬于梦想还是现实的玩家都能在里面找到自己的一片天。

魔法历来都是RPG的常客，而且名目繁多，种类数不胜数。但是空有魔法的概念是远远不够的，一个虚有其表的魔法体系只能使魔法的存在感显得愈加苍白无力，在玩家看来，那效果也许被比喻作冷兵器时代的空想来得更恰当。而完整的魔法体系不仅能使魔法的存在感变得真切，而且能使玩家更加得投入到游戏中，把魔法当作一种真实存在的东西。

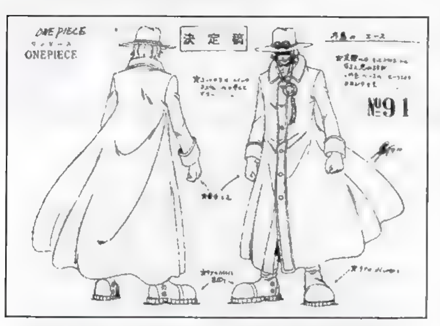
回顾GBA上三作FE的魔法设定，自然是很传统地沿用了经典的魔法设定：相生相克的体系。理魔法就是典型的元素魔法，依靠自然界的力量对敌人造成伤害，属性也是耳熟能详的火、冰、风、雷，RPG玩家自然是熟的不能再熟了。光魔法是神圣系的魔法没人会质疑，相比其他RPG中神圣魔法的强大，FE中的光魔法就显得有点弱了，威力、耐久都算不上上乘，只是必杀加成比较可观。暗魔法也许就有点尴尬了，FE中的暗魔法除了有特殊效果的那3本外都只是有攻击较高优点的魔法而已，而在RPG的世界中对暗魔法最好的诠释莫过于附加状态攻击的暗黑魔法了，但是FE中的状态攻击都交给杖系来完成了，暗魔法的定位就显得让人难以捉摸了。



↑什么时候火魔法加入核弹的范围攻击效果的话，那本魔法书该有多重呢……

对于FE中魔法的使用方法向来众口不一。按照魔法的使用方式来说，大家似乎更接受咏唱，但是这样一来魔法的耐久就无法解释了，而且魔法的咏唱时间在游戏中也没得到充分的体现，顶多在出必杀的时候摆了几个很敬业的POSE，所以……PASS这种说法。根据魔法的耐久角度来说，像符咒一样的即撕即用型魔法书是被多人接受的解释之一，但是由于魔法书本身有重量一说，理论上每撕一页重量也应该相应减少一点，实在令人费解……牵强附会的解释就是魔法书是精装的铜版封面豪华册，所有的重量其实都来自于书的封套，不过这说法也勉强能接受，问题是法师怎么就不能用那“豪华”的封套来抵挡攻击呢？怎么说有那种重量的东西再差也能抵得上一面盾牌吧……我实在扯不下去了，PASS！既然魔法不能撕着用，那么还有一种可能——魔法触媒，魔法的使用无非是两种：施法者依靠本身的力量作出魔法攻击，或者依靠特殊触媒来进行施法的催化作用。而作为魔法触媒的物体除了本身具有一定的魔法力量

外，在施法过程中的质量消耗几乎可以无视，用科学点的理论来解释的话，触媒就是类似催化剂的物品，只是负责帮助施法者引出体内力量的道具而已，但是就算是类似催化剂的东西也有其使用寿命一说，随着效果的减弱，触媒也将逐渐失去对应的“耐久”，这样一来魔法的耐久和使用方法就都能说的通了。



↑ONE PIECE里的催眠师，按照常理说应该很强的，但是在一群由单细胞船长领导下的海贼面前还是华丽的败了，所以以后就不要在狂战士这种单细胞职业身上浪费什么催眠了，混乱才是硬道理……

把魔法的使用口胡完了后，接下来就是讨论魔法的伤害方式了。虽然魔法有着不同的属性和类型，但是伤害却都只是看对手的魔防而定的，这就不得不让人费解了：魔法的伤害方式究竟是什么？在进行辩证且科学的讨论前，先排除GBA上火纹游戏本身与机能的限制。对于最常见的魔法伤害方式，我们不妨想像一下，魔法本身的属性自然对伤害起到了决定性的作用，传统的属性相克是最容易令人接受的，在烈火中尼诺和卡那斯的支援对话中也有提到类似魔法精灵的存在，但是火纹中的魔法属性似乎就是摆设（苍炎的魔法属性有点特别，影响着对特定种族的特效伤害），只是魔法的类型对武器相克有着显著的作用，伤害也只是规矩地遵从武器相克那加减一的微弱浮动，相比其他游戏中动辄伤害翻倍或吸收的夸张效果，火纹中魔法的属性实在是显得太浮云了……

排除了属性加成论后，魔法的伤害方式似乎一下子失去了焦点，但是一种现实的“魔法”却渐渐浮出了水面，那就是历史悠久、最富有神秘感、最匪夷所思的……等等特点集一身的——催眠术！（口胡啊！这和魔法的伤害有什么关系！）的确，催眠术本身不具有什么攻击力，而且充其量只能叫人拿起武器砍自己一刀，然后那人就醒了（←请无视这段话……）但是请不要忘了，真正的杀伤力来源于催眠术的原型——心理暗示。众多悬疑小说中对于心理暗示的描写都花了较大篇幅，原因之一就是心理暗示的效果，可以让一个杀人如麻的凶犯变成连蚂蚁都不忍踩死的好好先生，也能使文弱女子变成女魔头。针对心理暗示的特点，我们可以大胆猜测，火纹中的魔法其实是在利用心理暗示作为伤害的途径，具体方法很容易解释：对战之前对对手进行心理暗示，暗示我使用的魔法是什么什么攻击，比如暗示说：“你看到我发出的是火焰，灼热的火焰。”这么一来魔法的什么属性问题都迎刃而解了。至于必杀和魔法的特殊效果也很好解释：必杀，不就是三倍伤害嘛，要知道人的心理素质是不一样的，你遇到个心理承受能力差点的对手，你本打算只吓唬吓唬他的：“小心我放火啊！”但是他心脏一受不了，而且又有什么恐火症的话，一不小心出个三倍伤害不是不可能的事。至于特殊效果嘛，无视魔防和体力减半的话也能简单的暗示，而吸血……听说过自我暗示吗？“我能吸血，我能吸血。”自己拿着魔法书对墙默念这句话一百遍啊一百遍。

不可思议魔法之解释——

本来口胡完魔法就打算收口的，但是一时忍不住又要插几句，对魔法中几种所谓的不可思议现象做出“合理”的解释，其实很早就想说的，这次豁出去一口气说完算了……

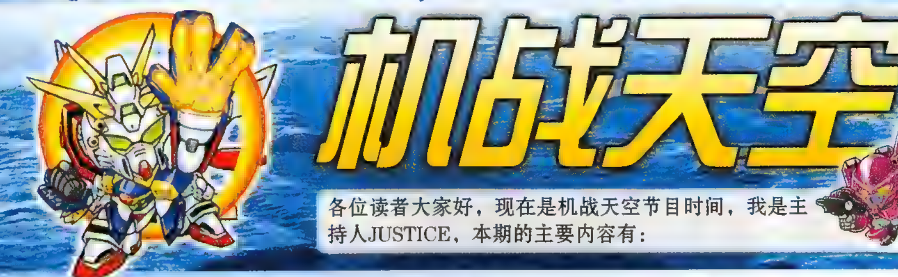
先来最有争议的睡眠杖。众所周知，在GBA上三作FE里，角色被睡眠后是无法行动的，但是依然能够对敌人的攻击做出回避。争议来自于睡眠后的回避，人睡着后应该是无法行动的才是，就算是梦游也太夸张了吧……但是，反过来想想就很好理解了，问题不是出在催睡眠者身上，而是出在攻击的人身上，这样一来就什么都解决了：不是被催眠的角色回避了攻击，而是那攻击的人没打中啊，命中技术不到家的后果啊……顺便解决了运输队帐篷的回避问题。

还有就是回复杖的问题，这些回复魔法究竟是怎么产生回复效果的？答案就在之前的讨论中……暗示。但是问题又随之而来，怎么暗示？对伤员说：你回复了5点HP？这也太扯了吧！比较正常点的办法也有：你刚才的战斗其实只受到了2点伤害，不是15点。这样就等于回复了13点HP，这个方法不错，以后医护人员以有口才者优先，嗓门大的分配到用范围杖的队伍中去……顺便这也解释了复活魔法的不存在，能把死人骗活的人现在估计还没有吧……

为了生命安全考虑，暂时就先说这么多吧……

文/NW旅团 Alucard 责编/暗凌

文/JUSTICE 责编翔武



机战天空

各位读者大家好，现在是机战天空节目时间，我是主持人JUSTICE，本期的主要内容有：

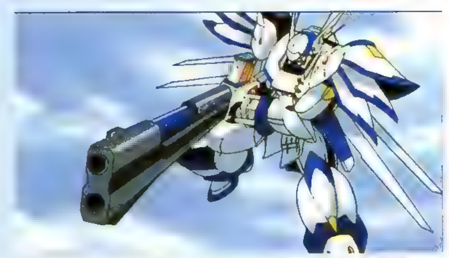
1、据八卦众提供的不可靠消息说：《机战》增加新作品的最重要因素既不是作品的质量、也不是玩家的期待度，而是完全取决于寺胖最近又请谁吃饭了。传闻前一阵寺胖请互重郎吃了顿饭，因此电脑战机便加入了3α……八卦美！

2、资深机战评论员暴君SIN于1月9日在机战世界BBS上发表了题为《次世代主机发售日与该主机首款SRW发售日对比》的分析报告。文中指出：BANPRESTO公司对于新主机的反应很保守，开发态度也一向很消极。而对于PS系家用机的开发热情却非常高，跟对待索氏掌机完全是两个极端。

以目前的形势来看，家用机上BANPRSTO将重心倾注在主流机上，在新锐机上开发至少也要1年时间。作者最后指出：对于中国的游戏迷打机仔来说，风头正盛的时髦家用机无疑是很奢侈的东西。严格意义上一款新主机7个月过后必降价，因此玩家可以根据商家的策略来选购主机的时间。







此外，暴君还指出：“SRW在游戏界可说是一流品牌，家用机作品大都能有50万左右的销量。且这个品牌已经有15年的历史，东方人讲究感情的继承和传递，所以对于一款希望称霸日本家用机市场的游戏平台来说它是重要筹码。不过BANPRESTO对于游戏开发的环节上只是二流，它不可能像史艾、南梦宫、科乐美和嘉富康那样驯养一批或一大批强力品牌。早先眼镜社还是有很多独立开发出的系列，但是随着游戏市场的萎缩，除了SRW依然傲立不倒之外依然生存的就只有召唤之夜和奥特曼格斗了。所以为了维持利益就只能在这几个有限的品牌上穷极工夫。SRW从早先的一年一作到现在的一年四作也说明了这个问题。”

3、路边社消息：目前网上有传闻说OG3的开发工作已经外包给国内一家叫做杭州东星的企业。该公司是全球最大的游戏外包制作公司——日本TOSE集团在国内投资建立的子公司。从目前流出的零星情报推测，OG3可能将在NDS上推出。但也有人声称，杭州东星正在制作的实际上是PS2上的OG1+2复刻合集。该消息的可信度目前尚无法证实，请各位读者关注本刊的进一步追踪报道。

评论员暴君SIN表示：SRW今年将要在PS2上推出新的正统系列的新起点之作，这一开发目标被相关人士称为“史上最大之作”。预计SRW开发部将投入所有员工和精力开发这款作品。眼镜社有很多员工都是身兼数职，例如几个

机械设计也分别担任战斗程序汇编，战斗动画的演出，地图上的图标制作等项目。为了赶上其他档期的商战，所以就只能把开发线委托给别的企业来延伸。OG3是一定会有的，但不会那么快．先预先准备好资源来进行缓兵之计可以说是围魏救赵的战略，同学们要做的只是备足钱包和精力来准备“抗战”。

《机战OG》OVA迎来大结局

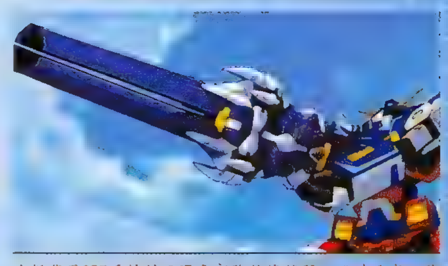
《超级机器人大战OG》的OVA第三卷已经于近日上市，这也标志着机战史上首部纯原创作品迎来了它的结局。本片在剧情上继承OG2，并有大量熟悉的人物与机体登场。虽然画质略显粗糙，但仍让观众大呼过瘾。寺胖表示：OG-OVA取得了阶段性的胜利。他将在今后继续考虑制作新的《机战》原创动画，并且有可能将OG系列的剧情在动画中重现。下面简单为大家介绍一下这部作品的剧情。



↑SRX队和钢铁号也出现在和新型机交战的最前线，在战斗中惊异地发现巴图鲁是用人类作为生体核心的。

在与监察官和原生种的战争结束后，联邦军继续推行防备异星人袭击的“神盾计划”。但就在新型主力机“巴图鲁”公开亮相的当天，大批由巴图鲁组成的部队却突然对展示会场发动大规模袭击，联邦驻军在它们面前毫无还手之力。响介和艾克塞玲前往救援，却发现受袭地点所有人都神秘失踪了，而在当地的楠叶、拉米娅和拉托尼等人也被虏走。同时，其他一些地方也遭到袭击，遇袭者同样全部失踪。

SRX队和钢铁号也出现在和新型机交战的最前线。消灭敌人之后，他们惊异地发现巴图鲁其实是用人类作为生体核心的。这次事件的根源是科学家尤根博士，他由于在巴尔玛战争中失去了心爱的人而陷入疯狂，开发了可以将全人类的意识集合起来的ODE系统。而搭载了ODE系统的巴图鲁可以在战斗中积累经验并共享给同伴，因此巴图鲁的战斗技术将会越来越强。面对无穷无尽的敌人，SRX小队合体为天下无敌的超级机器人SRX，并祭出了最强武器——天上天下一



↑搭载了ODE系统的巴图鲁部队越战越强。面对无穷无尽的敌人，SRX小队祭出了最强武器。天上天下一击必杀炮！

击必杀炮！

另一方面，就在响介和艾克塞玲等人陷入苦战之时，风之魔神塞巴斯塔华丽地登场，用风闪光将敌人一扫而尽！当然，正树同学这次也是在迷路迷路又迷路之后才与大部队会合的。

在击退了地面上的巴图鲁之后，钢铁号攻向被尤根博士占据的要塞“地狱之门”。假如在一小时之内无法完成任务的话，联邦军便会用核武器将要塞抹掉，但楠叶、拉米娅以及数千名失踪人员还被扣押在在要塞内……就在战斗陷入白热化之时，龙卷与斩舰刀两位兄贵也来助阵，帮助钢铁号突破了敌阵。最终，响介和艾克塞玲突入要塞内部，与尤根博士……不、ODE系统自身唇枪舌剑一番之后，破坏了系统的核心。寺胖在这里还不忘来一个“E.T”式的亲密接触镜头。

ODE系统毁灭了，但漂浮在宇宙一隅的巴图鲁却不知什么时候又恢复了运转……这难道是为OG3预留的伏笔吗？



↑风之魔神登场！当然，这次也是在迷路迷路又迷路之后才与大部队会合的。



↑人类与机器的亲密接触……原来寺胖也爱看《E.T》……



战术分析

FWDS战术分析

运气也是一种实力!(下)

相比起AW2来说，崇尚运气的Nell在FWDS独特的系统下要有更大优势，这主要来自于两个方面：1、单位部队造价的降低。降低部队造价可以通过装备相关force或者是和colin搭档来实现，这对于其他指挥官来说不一定是最好的选择，因为这无形中会降低部队的作战能力。但是我们一开始就知道，幸运伤害是和部队作战能力无关的，所以对于Nell来说，部队自然是"the cheaper，the better！"。2、幸运伤害上限值的提升。可能不少读者朋友对这个还不是很了解，这里我详细地讲一下：装备force"幸运"可以让每单位部队的幸运伤害上限值提升0.1HP左右；双人战时，两指挥官之间每颗信赖星又可以让这个幸运伤害值提升0.05HP。也就是说，Nell和妹妹Rachel搭档时，带上"幸运"force，一个10HP的部队最多可以造成1.5+0.5x3+1=4（HP）的伤害。当然上限最高的是Jugger，他与koal搭档时，幸运伤害上限可达2.5+0.5x2+1=4.5（HP），不过下限也比较"可观"而已。

相信读者朋友了解以上两点后，会对包括Nell在内的幸运战术有一个更深刻的认识。上次我们谈到了Nell和Andy等人的组合，核心思想主要是利用他们提升移动的能力来实现更多的攻击机会，从而提升幸运伤害的几率；而这次我们则从另一个方面出发，利用上文所述的这两个要点来展开战术蓝图。

首先我们谈谈Nell+Colin的组合，也许注意到的人并不多，但经过笔者的反复尝试，这个组合的确有非常大的威力，甚至超过了Colin+Kanbei。Colin的意义主要在于部队的廉价，带上减价、减价2这两个force后部队造价仅有67%，再加上Gold Rush的特技，能保证手头资金的源源不断。此外，power of money的特技也不容小看，只要金钱积攒到一定数量，那么即使是步兵或者侦察车也能打出恐怖的伤害。以上这些其实都是Colin的基本特点，那么为何偏偏要与Nell搭档呢？上次我们就谈到Nell的主要攻击输出力量是步兵和侦察车，这两种部队价格极其低廉，即使持续生产它们也能积攒下大笔财富，这正好和Colin需要不断积攒资金的方针是不谋而合的。此外，Nell需要利用低级兵种的幸运伤害优势直接过渡到高级兵种，这和Colin利用经济优势直接跳出高级兵种的策略又是惊人的相符。他们之间有如此之多的相辅相成之处，彼此配合时怎么会发挥不出来威力呢？



Colin除了携带减价和减价2这两个force外，剩下的force可以选择直接防御2、平原移动、森林移动、修理2、支援防御、

据点收入、能量星、幸运；Nell必备的自然是幸运和直接防御2、剩下那些force同colin，根据需要任选两个即可。基本打法就是上次文章所讲到的那样，利用海量低级兵种（步兵、侦察车）的幸运伤害配合少量高级兵种协力攻击，只是要注意掌握好切换指挥官的时机，在平时不需要战斗时多让colin出场生产部队并积累金钱。虽然他们平时不需要刻意使用TAG BREAK，也没有任何修正，但使用TAG BREAK后威力还是极其可观的。Colin要放在首位行动，先凭借power of money后超强的攻击力让海量的低级兵种尽情扫荡，行动完毕时不要忘了生产部队，然后再切换给Nell，再次发动一次凭借幸运攻击的大扫荡。在2动的条件下，移动力超群的侦察车是真正的大英雄，当然那些步兵倘若走位好的话也是不能小瞧的。

说完了御姐和正太的组合，那我们再看看姐妹花的实力如何（编：@#$%！……）。Nell和Rachel姐妹俩有高达3星的信赖度修正，因此幸运伤害效果极其可观，不仅Nell在通常情况下能达到4HP的上限，Rachel的也有3.5HP之多。强大的幸运伤害输出是这对组合的基础，另一方面，Rachel作为Nell的好搭档，据点回复能力对幸运伤害输出有一定帮助，而特技Red Star Bomb的三枚导弹攻击会让任何对手胆寒，更不要忘了两人TAG BREAK的修正高达130%，火力问题也得到了很好的弥补。有这样的好搭档，Nell又怎么会发愁呢？

Nell的打法仍然不变，虽然没有配合Andy、Koal他们时的移动力优势，也没有和Colin同组时的经济条件，但可观的幸运伤害上限就是她此时的王牌。这三种风格的Nell各有所长，但打法其实还是万变不离其宗，装备的force也没什么变化。Rachel的用法可以根据玩家喜好，决定是用来辅助还是来攻击。虽然Rachel平时的攻击能力并不出色，但得到了Nell的信赖度支持后就不一样了，完全可以照搬姐姐的幸运战术。Force一样照搬，直接防御2和幸运必备，剩下的森林移动、平原移动、能量星、支援防御、修理2任选。这种打法的好处是可以平均使用两名指挥官，保证能量槽的同步积累，因此发动TAG BREAK时也就更有效率，当然，Rachel若走辅助路线也是完全可以的。这时候force建议必备直接防御2和能量星，剩下的则选择减价2、支援防御、修理2、幸运、运输防御、间接防御2、直接防御1等等。其实本质上两种类型的Rachel差别不是很大，主要还在于Rachel上场战斗时间的长短，个人更推荐主攻型的Rachel。

接下来也要专门提一下两人的TAG BREAK。高达130%的攻击力修正自不必说，最主要的杀手锏自然还是这3枚导弹。Rachel自然要先行，注意即使她能量不满，完全可以通过战斗或者牺牲部队来实现，在行动过程中集满能量再发动TAG BREAK也是完全可以的。虽然没有Andy、Adder的移动力优势，也没有Colin发动power of money时那气势汹汹的攻击力，但面对对方的密集防线，靠导弹是完全能够撕裂开来的。导弹过后就是140%攻击力的大部队扫荡，对Kanbei这样的有防御加成的部队也不放在眼里。切换到Nell行动时，虽然她这时候一回合能投入攻击的部队会少一些，但是130%的修正也算是物有所值，况且幸运伤害修正还在呢！不过步兵毕竟跑得不够远，所以手头尽可能多攒一些侦察车吧，和Colin在的时候一样，真正的英雄是侦察车。

一口气说了Nell三种特色鲜明的战术组合，相信读者朋友对Nell已经留下很深刻的印象了吧！其实她本来就是全能型的CO，和各类型的指挥官都能很好的协作，但如果要了解和掌握她的特点，建议大家先熟悉这三种打法后再去尝试其它的发展变化。



飞空艇的发明实现了人们长久以来的梦想

但是同时它又埋下堕落的种子

巴隆，世界第一的军事强国

它的领袖逐渐在改变着什么

邪恶的影子已经笼罩着大地

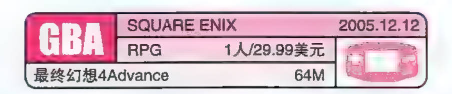
火炮、灰尘、混乱……

巴隆在利用着它自身的力量收集世界上的水晶

这一切都是为什么？

那无所不知的水晶，依然闪烁着它那耀眼的光芒……

□ 文、责/岚枫



系统浅析

●主菜单界面



1、物品。
2、魔法（包括黑、白魔法召唤魔法）。
3、装备。
4、查看人物状态。
5、调整角色之间的位置，本作的设定比较奇怪，无法对单一角色进行前后排的调整，只有利用这个选项进行人员间位置的变动以达到变换前后排的效果。
6、调整整体的前后排位置，默认时是第1、3、5名角色在前排，如果调整的话2、4位置的角色就会来到前排。
7、系统设定，可以在这里察看怪物图鉴。
8、快速存档，结束后退出。
9、在大地图或魔法阵处记录。

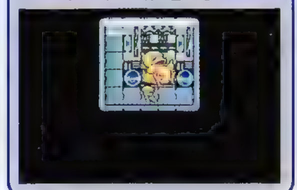
a、目前所在区域。
b、游戏时间/金钱数。
c、角色状态栏，如果中了状态职业位置会变成相应的状态说明。

Point1

前后排的作用：当角色处在前排位置时，其物理攻击力会得到相应的增加，但是会以牺牲部分防御力为代价；反之在后排的角色防御力会增高一些，但会降低物理攻击。应该安排注重物理攻击的角色在前排，例如塞西尔；而像莉迪亚、罗莎这样主要依靠魔法的角色则应该放在后排位置。这些都可以在主菜单进行调整。

Point2

游戏的物品栏数量是有限制的，所以应当将暂时不用的道具卖掉或储存起来，游戏中可以找到黄色的胖陆行鸟，可以从它那里取、存道具。



Point3

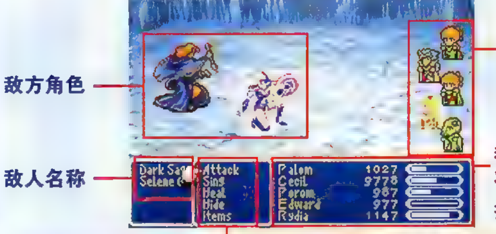
如果觉得总是由塞西尔来做移动角色太枯燥的话，我们不妨换一换。在迷宫或大地图中还可以用L、R键来更换移动的角色。



Point4

关于ATB战斗系统，这本来是到FF5才出现的全新的战斗系统，但是在本作的复刻版中还是华丽地被使用了。角色HP后面的时间槽就是ATB系统的核心，玩家需要在全实时的状态下与敌人进行战斗。

●战斗界面



Point5

每名角色都有最基本的两条战斗指令：攻击（Attack）和使用道具（Items），其它的指令都是其职业所特有的，例如塞西尔的暗黑剑，莉迪亚的召唤魔法等等。战斗中要结合每名角色的特点才能更有效的打击敌人。

Point6

FF中的部分传统隐藏指令：

■魔法的范围使用方法，以我方角色在右为例，对敌方角色使用攻击型的黑魔法，如果要做范围攻击，就要在选定敌人后再按一次“左”，这样就会出现闪烁的光标，以达到范围攻击的目的。

■逃跑：L键与R键同时按就可以逃跑了，不过有时即使跑掉了也会损失部分金钱。

■防御与队列：当角色可以行动时，在指令栏时按“左”就可以实现队列的前后排变化，而按“右”是防御，在本作中并没有跳过本回合的设定。

地上世界

地下世界

1 巴隆（Baron）
2 薄雾之谷(Mist Valley)
3 薄雾村（Village of Mist）
4 凯波村（Kaipo）
5 地下水脉（Waterway）
6 达姆斯安（Damcyan）
7 蚁狮洞窟（Antlion Cave）
8 贺布斯山脉（Mt.Hobs）
9 法布尔（Fabul）
10 米西迪亚（Mysidia）
11 试练之山（Mt. Ordeals）
12 托罗亚城堡（Troia）
13 磁场洞窟（Magnetic Cave）
14 侏儒城（Dwarf Castle）
15 巴别塔（Babel Tower）
16 艾布拉纳城（Eblan）
17 艾布拉纳洞窟（Eblan Cave）
18 封印洞窟（Sealed Cavern）
19 托纳拉村（Tomra）
20 精灵洞窟（Sylvan Cave）
21 幻兽洞穴（Cave of Summons）
22 岩石洞窟（Adamant Grotto）
23 库库罗的冶炼所（Kokkol’s Smithy）
24 麦斯里村 （Mythril）
25 阿卡尔特村（Agart）
26 地面与地下之间的通道



剧情小说

序章 暗黑骑士的宿命

“报告首长，我们马上就要达到巴隆（Baron）城堡了。”舵手士兵的报告打破了船上的寂静。塞西尔（Cecil）微微提起头来低声说，“……嗯，不错。”他示意自己手下继续前进。“今天我们的老大好像情绪有些不高啊！”看到首长开口说话了，甲板上的机组人员都开始活跃起来。



“看看我们之前都做了什么啊！现在谁还能高兴得起来？”一位船员愤愤地说，“虽然说命令归命令，可是难道为了夺取水晶就要杀戮无辜的人吗？这也太过分了……”

塞西尔仍旧是闭着眼睛，抱着肩靠在柱子上休息，听着手下人的议论，他的脑海中再次浮现起刚刚发生的一幕……哭喊声伴随着哀求声……当手无寸铁的人们面对着是冰冷的国家工具时，任何抵抗都显得是那样的多此一举。塞西尔踏上台阶，当他拿到了此行的目标水晶时，甚至产生了一种莫名的厌恶感……“我们‘赤翼舰队’是为了保护人民而存在的，可是现在……”塞西尔的思绪被拉了回来，部分士兵受气氛传染开始激动起来。

“都够了！”塞西尔已经听不下去了。“可是长官，难道你能宽恕自己所做的一切吗？”“你们都给我听好，袭击米西迪亚（Mysidia）夺取水晶，这是命令！国王陛下之所以会针对米西迪亚采取行动那是因为他们现在所拥有的力量已经对我们巴隆构成了威胁，为了国家的昌盛我们必须夺取水晶！”塞西尔的眉头紧皱，“作为最强飞行部队的一员，我们要做的就是完成命令！不要问那么多的为什么！”也许塞西尔自己都觉得违心，但是为了稳定军心他又不得不这样做。士兵们听到了长官的训斥多半也都不吭声了。片刻的平静后突然有士兵来报告说飞空艇前方有大批怪物出现，情绪郁闷的塞西尔终于有机会发泄一下了，他迅速



组织士兵展开防御阵型。面目狰狞的怪物在塞西尔的暗黑剑显得是那么的不堪一击，战斗迅速就结束了。对于最近怪物频繁出现的现状，他似乎感觉到了些许的征兆……

经过了漫长的空中旅行，飞空艇载着国王的命令与战利品——水晶从王都巴隆城堡的上空缓缓的降落下来。来到门口迎接塞西尔的正是国王的亲信巴根（Baigan），衣着华丽的他却有着一张让人无法产生好感的脸以及始终挂在上面的虚伪的笑容，一直以来塞西尔对他都是敬而远之。“水晶拿到手了吗？”巴根开门见山就向塞西尔询问任务的完成情况。“拿到了，在米西迪亚守护水晶的人根本就没有做出任何反抗，或者说他们根本没有能力反抗……”“跟我说这些干什么？来吧我们的骑士，国王陛下正在

流程攻略

剧情结束后在城堡内部可以取得三个宝箱，需要先调查墙上机关开启石门。
宝箱内物品：480gil、Ether*1、Tent*1

城堡左侧从一楼梯处下去会触发与罗莎的剧情。

城堡左侧西之塔前碰到西德。

进西之塔自己的房间后休息并触发与罗莎之间的剧情。

第二天一早自动离开巴隆城堡并且凯加入队伍，之后可以先到巴隆镇进行一些道具上的补给。

在巴隆城堡的西南部有一个小森林可以进入，也就是我们所熟悉的陆行鸟森林。在这里共有两种颜色的陆行鸟，其中白色的可以恢复角色的MP，而黄色则可以直接骑上在大地图上行动。骑上黄色陆行鸟后可以通过小河流并且不会遇敌。

薄雾之谷的入口在巴隆的西北方。

这里有个比较方便的迷宫位置的模糊标志方法，具体方向是以中心点为参考点，根据普通钟表的时针方向来定位的，如下图：



假如是在迷宫的最右端位置，就可以用大3来表示，而如果是同样在右端，在距离中心位置不是很远，那么就可以用小3来表示。其它以此类推。

薄雾谷的出口在大1位置，其中共有四个宝箱，具体位置和道具见下：
大10：Potion*1、大1：Eye Drop*1、小11：Tent*1、大4：Potion*1

■BOSS战心得（雾龙Mist Dragon）：
BOSS资料：HP：465属性弱点：无 属性吸收：圣
到达出口后选择Yes后触发BOSS战，本战还是非常简单的，唯一要注意的一点就是在它变成雾状态时不要攻击，否则100%MISS，而且会受到对方“Glod Mist”技能的全体反击。

离开薄雾之谷后西行就可以找到薄雾村，进入后自动触发与小女孩的情节，之后会有一场战斗，战后薄雾村东侧的道路被封死。这里最好先将凯的装备卸下，因为剧情之后他就会离队。

剧情后在大地图上向东北方走，进入凯波村。

进入村子后自动发生剧情，带着小女孩来到旅馆休息，夜间受到巴隆军队的袭击会有强制战斗，将前排的敌人打倒就可以获得胜利。战斗后女孩莉迪亚加入队伍。

第二天醒来后在村子右下的房间内发现得了高热病的罗莎。

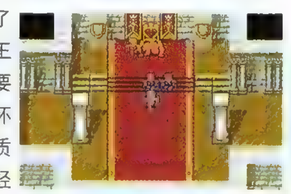
来到凯波村东北方的地下水脉，遇到贤者泰拉对话后使其加入。

■地下水脉·南（Waterway-South）：出口（通往地下水脉·B2①）在大11位置。
宝箱分布位置：大7：Tent*1、小3：Potion*1、大3：Maiden's Kiss*1、大1：Iron Ring*1
小8方向的瀑布可以穿过，后面的隐藏场景内有三个宝箱：Dry Ether*1、X-potion*1、Phoenix Down*1
■地下水脉·B2①（Underground Waterway-B2）：出口（通往地下水脉·B3）在大12位置。
在大9位置有魔法阵可以使用斗篷进行恢复。
宝箱分布位置：大1：Potion*1、小8：Ether*1、大11：Ice Rod*1
■地下水脉·B3（Underground Waterway-B3）：出口（通往地下水脉·B2②）在大10位置。
宝箱分布位置：大4：580gil、大7：Bomb Fragment*1

里面等你呢！”

塞西尔跟着巴根来到王宫的门口，巴根要他在这里稍作等候。巴根进入后来到国王的身旁，俯身小声说道：“尊敬的国王陛下，我已经见到塞西尔了，正如你之前所预料的那样，恐怕他已经不值得信任了，我感觉现在的他对您的旨意怀有相当大的抵触。”“果然如此，不管那么多了，先把水晶拿过来，叫他进来。”

在国王的吩咐下，巴根将塞西尔接到王宫内，豪华的殿堂内闪耀着刺眼的光芒，映射到塞西尔的暗黑骑士铠甲上让人感觉到一丝的寒意。塞西尔走到国王面前恭敬地行了一个臣礼。但是此时的国王陛下已经视其为眼中钉。“我们巴隆王国的英雄终于回来了，我要的水晶在哪里？”“在这里，国王陛下，请您过目。”巴根从塞西尔的手中接过水晶转送给国王。“原来这就是水晶啊，好漂亮的光芒……哦，塞西尔你可以退下了。”国王一边端详着水晶斜着眼看着塞西尔。塞西尔欲言又止，退到王宫的门口再次回到国王的面前大声说道：“国王陛下！”国王与巴根二人都被塞西尔的举动下了一跳。“请原谅我的冒昧，国王陛下，我只是想知道为什么您要做这些事情？好多部下都在怀疑……”“塞西尔……你是在质问我吗？”国王的脸上明显已经出现了愠色。“不敢！我只是问一下……”塞西尔的声音越来越小，身为暗黑骑士久经沙场的他在君主面前仍然还是显得那样的渺小。“你给我闭嘴！塞西尔，只有国家的叛徒才会捏造出这样的争端，你不是其中一个吧？！从现在开始我撤掉你关于赤翼舰队的所有职务。现在马上给我退下！”国王的命令就像针一样一根一地的刺在塞西尔的心中。



“国王陛下！”王宫的守卫开始将塞西尔推向门外。“等等！”国王再次发话将塞西尔叫住，“我给你一个将功赎罪的机会。我命令你马上到薄雾之谷(Mist Valley)根除掉盘踞在那里的众多幻兽。然后将这个指环炸弹（Bomb Ring）送到薄雾村（Village of Mist）去。如果你能办好了这件事我会考虑恢复你的职位。”就在这时，又一个人闯入了王宫。“国王陛下，我恳求您可以重新考虑下自己的决定。”来的人原来是塞西尔的好友凯（Kain）。“塞西尔他没有做错任何事情！”“你个目无法纪的混帐东西！竟然敢随便就闯进王宫！既然你如此的关心塞西尔那就跟他一起去，现在拿着指环然后马上给我滚出去！”在国王的怒斥下，凯与塞西尔双双被推出了王宫……

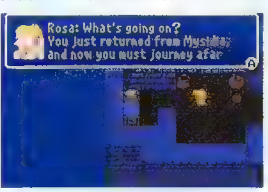
“对不起，凯……”情绪十分失落的塞西尔对于连累朋友这件事也是相当的过意不去。“别这么说，我们不是朋友吗？而且如果我们可以完成这个任务，国王陛下也许会原谅我们呢？你还能做回你的赤翼舰长。”凯安慰自己的朋友道，“你刚完成任务归来，先好好休息吧，明天的出行准备工作就交给我来做吧！”

凯离开后，塞西尔独自在城堡内闲逛，到处都是人们的流言

飞语，对于国王陛下近期的异常举止，许多人都表示出了不满，但碍于国家的强权，却没有一个人敢站出来指责。走在一个狭小的楼梯口时，塞西尔突然听到背后有人喊自己的名字，他转过头来见到自己的身后站着一位美丽的金发女子，正是自己青梅竹马罗莎（Rosa）。“太好了，你终于平安归来，你知道我有多担心你吗？”在罗莎的眼中充满了对塞西尔的关切。“我们其实没什么……但是被我们杀死的……”话说到一半塞西尔又停住了，没有理会罗莎径直地向前走去。“塞西尔！！”罗莎从后面紧跟了上来。塞西尔转过身来不再说话。看着他复杂的表情罗莎已经不忍心再说什么可能会刺激到他的话了，“……那么晚些时候……我去找你好吗？”看着罗莎涨红的脸庞塞西尔的心中也有了些荡漾，只是呆呆地说了句，“好吧……”送走了恋恋不舍的罗莎。塞西尔打算回到自己的住所休息了，这么长时间的奔波劳累已经把他累垮了，更何况完成的是自己完全不想干的任务。在途中还遇到了罗莎的父亲同时也是巴隆王国飞空艇的主设计师西德（Cid），他告诉塞西尔说罗莎在他出行这段时间里一直挂念着他，得知塞西尔被撤消赤翼舰队的所有权力后西德也感到非常吃惊，据说国王要求西德重新打造一批可以专门用来战争的飞空艇，西德自己也是抱怨连天。

回到自己的住所，塞西尔躺在床上，辗转难眠，脑海中充斥着过去的种种情景……“国王陛下到底是怎么了？为什么突然间如此的渴望甚至是不惜一切代价的想要得到水晶。怎么都不敢相信，这是那个曾经将我和凯两个孤儿收留并抚养成才、像慈父一般的骑士……无论如何我都不能背叛他……”

“塞西尔……”罗莎的到来打断了塞西尔的思绪，“到底发生了什么事？你不是刚从米西迪亚回来吗？怎么又要去讨伐幻兽？为什么你什么都不告诉我，你让我觉得好陌生！”“不用担心，一切都好好的。”躺在床上的塞西尔将头转到另一侧，他现在不想看到罗莎那双美丽但却总是有眼泪在里面打转的眼睛。“看着我。”罗莎几乎是在哀求着……塞西尔叹了口气，缓缓地说出了原由：“……在米西迪亚，我们杀了很多无辜的人，并且抢走了他们的水晶，那真是一件很恐怖的事情！也许这就是作为一名暗黑骑士的命运吧，我无法原谅自己所做的一切……”塞西尔将整个头都埋在被子里，就好像一个害羞的孩子不希望被别人看到自己的神情。罗莎走近到床边，轻声地安慰道：“你和我，都要相信，这样的事情不会再发生了……”“但是，我仍然无法反抗国王，我是个懦弱没用的人……”看到塞西尔沮丧的样子，罗莎突然将声音提到很高，“我的塞西尔！绝不是现在这个样子！我所喜欢的塞西尔……我相信他……”塞西尔看着罗莎，一时竟然不知道说什么好。“你明天一早就要去薄雾之谷了是吗？”罗莎先开口问道。“是的，不过你不用担心，凯也会跟我一起去的。”塞西尔感到有些自责，竟然让别人如此的为自己牵挂，“我一定



■地下水脉·B2（Underground Waterway-B2）：出口（通往地下水脉·北）在大11位置,其中大8位置向左墙壁内有隐藏通道,进入可以拿到大4位置的宝箱。
宝箱分布位置：大9：Potion*1、大4：Feathered Cap*1
■地下水脉·北（Underground Waterway-N.）：出口（通往大地图）在大1位置。
宝箱分布位置：大9：Ether*1、大10：Antarctic Wind*1、小5：Hourglass*1、小3：Shadow Blade*1
从大地图进入另一洞穴，从瀑布处跳下，来到湖底·B2。
■湖底·B2（Sunken Lake-B2）：出口（通往湖底·B1）在大10位置。
宝箱分布位置：大6：Hades Helm*1、Hades Gloves*1
■湖底·B1（Sunken Lake-B1）：BOSS位于大12位置。
宝箱分布位置：大4：Hades Armor*1、Hermes' Shoes*1

■BOSS战心得（八爪章鱼 Octomammoth）：
BOSS资料：HP：2350 属性弱点：雷 属性吸收：圣
BOSS本身并没有技能攻击，它的弱点是雷属性。可以用泰拉与莉迪亚的雷属性单体魔法Thunder来攻击。当它的触角数量减少后速度就会下降。

来到达姆斯安后在城堡三层会自动发生情节，之前最好将泰拉的装备卸下，因为之后他就会离队。从达姆斯安城堡入口处向右走，可以在最右边找到通往地下牢房的房门，牢房中可以将右侧隐藏的门打开，进入里面获得宝箱：

Feathered Cap*1、Crossbow*1、Ruby Ring*1
最下层可以在宝箱和罐子中取得的道具：
Potion*1、Antidote*1、Eye Drops*1、Ether*1、Phoenix Down*1、Gold Needle*1、Holy Arrow*2、Iron Arrow*1

完成剧情后诗人基尔巴特加入队伍，驾驶气垫船穿过东北方向的浅滩来到蚁狮洞窟。

■蚁狮洞窟・B1①（Antlion Cave-B1①）：从大4位置下楼梯到蚁狮洞窟・B2。
宝箱分布位置：大11：Potion*1、大10：Spider's Silk*1、大8：Tent*1、大9：Potion*1、小1：Potion*1、大1：Gold Needle*1
■蚁狮洞窟・B2（Antlion Cave-B2）：小11位置的门会回到B1层，从大6位置下楼梯到蚁狮巢穴。
宝箱分布位置：大4：Antarctic Wind*1、大4位置房间内：Lamia Harp*1、大1：Potion*1、大11：Spider's Silk*1
■蚁狮洞窟・B1②（Antlion Cave-B1②）：必须从B2层才可以回到这里，有魔法阵和若干宝箱：Phoenix Down*1、Ether*1、Emergency Exit
蚁狮巢穴（Antlion Nest）：BOSS位于中心位置。

■BOSS战心得（蚁狮Antlion）：BOSS资料：HP：1100属性弱点：无 属性吸收：无
新加入角色基尔巴特的职业是诗人，主要还是以辅助为主，他所拥有的三个职业选项分别"Sing"：使敌方一名角色一定几率中睡眠、麻痹、混乱；"Heal"：对我方全体人员进行小恢复；"Hide"：隐藏自己。
BOSS的速度并不快，但是却具有物理攻击反击的特性，用莉迪亚的黑魔法以及塞西尔的暗黑剑攻击配合诗人的辅助技能就可以轻松获胜。战斗结束后取得"沙漠之光"。

从达姆斯安城堡的西边的浅滩回到凯波村，在罗莎旁边使用道具"沙漠之光"，康复后的罗莎加入队伍。

傍晚基尔巴特在河畔弹琴思念恋人，被怪物袭击，在安娜灵魂的鼓励下取得胜利。

次日众人驾驶气垫船来到达姆斯安东北方向的贺布斯山脉，莉迪亚用火魔法将冰墙融化掉。

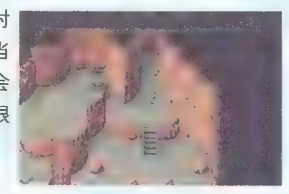
会好好照顾自己的，相信我。""我相信你，只要一完成任务就要马上回到我的身边，好吗？""嗯……"虽然不情愿，但为了不打扰塞西尔的休息，罗莎还是离开他的房间。望着罗莎离去的背影，塞西尔自言自语道："谢谢你，罗莎……但作为一名暗黑骑士，我们永远都没有未来……"

第二天一早，塞西尔与凯如约在城堡门口集合并出发，也许在他们迈出城门的那一刻还没有意识到，一场曲折坎坷的冒险已经开始了。就这样，被免职的原赤翼飞空艇舰队队长暗骑士黑塞西尔与龙骑士凯向薄雾之谷进发了。飞空艇的发明使得巴隆人民实现了飞行的梦想。但与此同时，应用于军事上的飞空艇大大地增强了巴隆的武装力量。赤翼舰队的出现标志着巴隆成为世界最强的武装强国。但是为什么如此强大的巴隆还要搜集水晶的力量，众多日间活动的怪物也成为世界人们的恐慌，这一切都是为什么？而水晶，仍然孤独地闪烁着它的光芒……

第一章 失散的朋友

出发前塞西尔去了趟巴隆镇，除了为接下来的旅程做一些物资上的储备外，还有一件事就是去见罗莎，但是当塞西尔到达那里时却并没有见到罗莎本人。反倒是她的父母都在，此时的西德还在蒙头大睡。而罗莎的母亲似乎已经知道了些什么，意味深长地说："塞西尔，我是看着你长大的，我不管你在别的地方都做了什么，但是只想求你一件事，那就是不要把我的女儿罗莎也卷进来。"塞西尔当然明白对方是什么意思，只好苦笑着应对了下就匆忙离开了。

经过了半天的准备，两人开始向目的地进发。在陆行鸟的帮助下，塞西尔二人穿过了充满怪物的平原，来到了位于巴隆王国西北方的薄雾之谷中。这里漫天都是黄砂，迷得人眼睛都无法睁开。二人一面骂着这恶劣的环境，一面艰难的前进着。突然他们听到了一个奇怪的声音，"回去吧！""什么声音？谁在那里？！"塞西尔警惕地向声音方向大声喊叫，但回答他的却只有山谷中回荡的自己的回音……在随后的路途中，这个声音仍然不时的出现，一直伴随着二人的前进，但塞西尔他们毕竟是身经百战的骑士，怎么可能会被这区区的威胁所吓倒。终于就要到达出口了，奇怪的声音再度出现，"马上回去吧！""这应该就是所谓的幻兽吧？"凯问身旁的塞西尔？塞西尔无奈地耸耸肩，无可奉告。"龙骑士！""你是谁？！"凯对于对方竟然熟知自己身份这一点相当的吃惊。"离开这里，否则就会受到伤害！"对方的态度似乎很强硬。"快点显出你的原形！"显然凯与塞西尔也不是被吓大的，

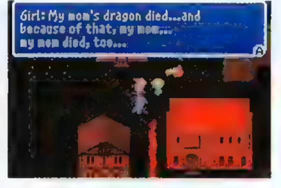


双方开始了拉锯战。"你们真的无视我的警告吗？""对不起，我们必须到达薄雾村，我们绝不会后退半步！"塞西尔知道自己已经没有退路了。"好吧……"雾气慢慢的聚集在一起，竟然形成了一个龙状的魔兽，这就是应该是之前国王所提到的幻兽吧……

离开山谷的二人现在仍然还是心有余悸，那个叫做雾龙的幻兽还真拥有不一般的实力，不仅熟知自己的职业和身份，并且实力也不容小视。变成雾状态以后的它不仅使塞西尔二人根本找不到攻击的目标，甚至还会在露出破绽后被对方进行反击。还好最后阶段两个人找到了对方的弱点终于合力将其打败了。

二人走出山谷后向西远远望去，果然有一个还算热闹的小村庄，那里就是二人此行的目的地——薄雾村。刚踏进村子，突然塞西尔感到有些异样，原来国王交给他们的指环有了反应，“啊！为什么指环在膨胀……那是什么东西？！”塞西尔与凯两个人已经被眼前的一幕惊呆了。从指环中突然出来了好多带有火焰的怪物，刚才还温馨祥和的村庄瞬间变成了一片火海，到处都是人们的哭喊声、求救声，浓烟不断的从各处升起，各种物品烧焦的味道几乎让人窒息，这里简直变成了人间地狱。“这……难道就是国王派遣我们来到这里的原因吗？”塞西尔的话惊醒了好像还在梦中做凯，“我们竟然亲手毁掉了整个村庄……”“为什么他要我们做这样残忍的事情！！”塞西尔已经非常愤怒，他实在无法相信眼前的一切……

“妈妈！！！！”不远处突然传来了小女孩的喊叫声。两个人马上循声跑过去，在一处烧毁的不是很严重的房子后面他们找到刚才求救的小女孩，此时的她正趴在一位少妇的身体上一面喊着“妈妈”一面哭泣。



感觉到有陌生人接近的她转过头来，脸上还挂着泪痕，哽咽地自言自语道：“我妈妈的龙死了……所以我妈妈也……也离开我了……”小女孩的话使塞西尔二人再度被惊呆了。“难道是……”塞西尔看着身旁凯的脸，他实在是无法接受这个事实。“我曾经听说过，有一种人具有召唤怪兽的能力……”凯解释道，“他们就是所谓的召唤士。”“原来如此，我们杀死的那条龙是……这孩子妈妈的死也是……”塞西尔整个人几乎瘫坐在地上。小女孩听到塞西尔的话以后脸上露出了非常恐怖的表情，她向后退了一步，眼睛死死盯着面前两个手持武器的男子，突然她大声叫道：“是你们杀死了我妈妈的龙！！”“我……我们真的不知道会是这样的结果……”“这……应该就是国王的意思……要除掉这里所有的召唤士……”凯低声对塞西尔说道，塞西尔无奈地点点头……“恐怕我们不得不将这个小女孩也杀掉……”凯在说出这句话时再次压低了声音。“什么？！”塞西尔简直不相信自己的耳朵。“我们无法违抗国王的命令，你是知道的。”凯似乎在提醒着塞西尔。“但她还只是个孩子！”“你真的打算反抗陛下？”“我不会再为这样的国王而杀害任何人了！”塞西尔斩钉截铁地说。思考了片刻后凯终于表态了，“我明白你的意思，但是不用担心，我是站在你这边的。”塞西尔庆幸自己的兄弟也能想通。“虽然国王陛下曾经对我有恩，但是我绝不能做出有辱龙骑士的事情。”“太好了，凯！这么说你是跟我在一起了？！”塞西尔激动地说。“当然，但是

■贺布斯山脉·西（Mt. Hobs-West）：大11位置的门通往贺布斯山脉·五、大1位置的门通往贺布斯山脉·顶层。

■贺布斯山脉·五（Mt. Hobs-Station Five）：这里有魔法阵，另外还有几个宝箱可以拿到：Tent*1、Potin*1、Gold Needle*1、960gil。

■贺布斯山脉·顶层（Mt. Hobs-Summit）：小4位置有宝箱可以取得道具Holy Arrow*1，大1位置的门通向贺布斯山脉·东，途中会遇到被困的僧侣，与姆炸弹进行BOSS战。

■BOSS战心得（姆炸弹 Mom Bomb）：

BOSS资料：HP：11000 属性弱点：暗 属性吸收：无

BOSS被攻击后会自动变身，之后会进行自爆变成六个小炸弹，用塞西尔的暗黑剑和僧侣杨的飞脚（Kick）全体攻击会有比较好的效果。杨的“Power”使用后可以在下一会合对指定敌人进行2倍伤害的攻击，而“Gird”的效果是增加自己的防御力，效果可以持续到本战到结束。

贺布斯山脉·东（Mt. Hobs-East）：一直下行就可以离开山脉。

向西来到布法尔城堡，先将罗莎的装备卸下，在城市内购买一些需要的装备道具后就来到王宫见国王。剧情最后的选项选“Yes”。

从城门一直退到水晶房间，其中要经历数场战斗，我方只有杨、塞西尔和基尔巴特三人。水晶房内会遇到凯，塞西尔与他发生战斗，但因为实力相差悬殊而被打倒。

水晶与罗莎都被抢走，回到城堡左侧的旅馆休息，第二天跟国王申请要一艘船，塞西尔从国王那里获得一把暗黑剑。

离开布法尔又在东边的码头乘上船，并将除塞西尔外所有人的装备都卸下。

航行过程中遇到了利维亚桑（Leviatan），船被吸进旋涡，当塞西尔醒来时伙伴全部失散。

来到西边的塞西尔曾经袭击并夺取水晶的米西迪亚，到最上方的房间与长老对话。黑魔道士帕罗姆和白魔道士波罗姆加入队伍。

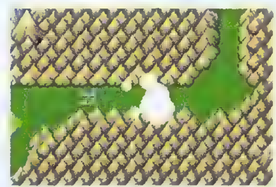
准备好后来到东面的试炼之山（Mt. Ordeals）。

■试炼之山·入口（Mt. Ordeals-Enterway）：大12位置的出口通往试炼之山·三，小3、小2位置各有一个宝箱：Potion*2。
■试炼之山·三（Mt. Ordeals-Station Three）：遇到泰拉并且加入队伍，大1位置的出口通往试炼之山·七。
■试炼之山·三（Mt. Ordeals-Station Seven）：大10位置的出口通往试炼之山·顶层，小11、大8位置各有一个宝箱：Tent*2。
■试炼之山·顶层（Mt. Ordeals-Summit）：大3位置有魔法阵可以记录，在木桥处会前后遇到两次BOSS战。

■BOSS战心得（四天王Scarmiglione）：
第一战BOSS资料：HP：3500 属性弱点：无 属性吸收：无
先将前面的小喽罗打死，再集中对付BOSS的本体。帕罗姆的"Bluff"技能发动后可以在次回合增加魔攻，而波罗姆的特技"Cry"可以一定几率的逃跑，当然在本战中并不适用。"Twin"为二人的合力攻击，咏唱的时间比较长。BOSS具有反击特性，无论是我方的物理攻击还是技能攻击都会以单体雷魔法进行反击。
第二战BOSS资料：HP：3523 属性弱点：炎、圣 属性吸收：冰
在桥上时一定要进主菜单将队列的前后排调整一下，因为接下来的一战是被敌人偷袭的。BOSS的攻击附带毒属性，多用

我们现在首先要做的就是联合邻国的力量，毕竟巴隆的武装力量是这片大陆中最强的。而且……我们必须要救出罗莎……".听到凯的话，塞西尔不免陷入了沉思……"谢谢你……凯。""不要搞错，这可不仅仅是为你了。"塞西尔一怔，凯马上转移话题说，"这里太危险了，我们还是尽快离开吧，这个小女孩怎么办？""我们绝不能扔下她不管，还是带着她一起离开吧。"

看着远处那个可怜的表情呆滞的小女孩，塞西尔不仅对自己之前所做的事情后悔万分。他伸出手来想要抚摸女孩的头发，"不要害怕，我们不会伤害你的，现在跟我们一起离开这里好吗？"塞西尔尽量保持温柔的口吻与她对话。"不！！"小女孩坚决的摇着头，眼中的愤怒没有减少丝毫。在一旁的凯显然没有那么大的耐心，他推开塞西尔一把抓住小女孩的胳膊，"赶快，跟我们走！""不，不要碰我！"小女孩挣扎着向火海中跑去，"我恨你们！是你们害死我妈妈的！"



突然间大地颤动起来，在女孩的身体周围环绕着奇异而美丽的光环，一个巨人从天而降站在少女的面前。"难……难道这就是传说中的召唤兽大地之神泰坦(Titan)吗？"听到凯的话塞西尔才恍然大悟，原来小女孩由于极度悲伤愤怒竟然召唤出了召唤兽来攻击众人，一时间山摇地震，村庄两旁的山谷塌陷，塞西尔抱起身旁的女孩就往村外跑……

当塞西尔再次醒来的时候发现自己躺在一处宽阔的空地上，他狠狠的摇了摇头，努力的回想起刚才发生的一幕。在不远的草丛中他找到了那个绿色头发的小女孩，他下意识的抓起女孩的手臂，谢天谢地！身体还是热的，她还活着！只是晕过去而已。可是……凯在哪里？！"凯！凯！"塞西尔几乎是用尽全身的力量来呼唤着自己伙伴的名字，可是却没有人回答。"我必须要带着她离开这里，凯！你一定要活下去！"



第二章 沉默的少女

"该死！"塞西尔不停的在咒骂着，因为地震的缘故，去往薄雾村的山道已经完全被落石封死。塞西尔背着绿发少女艰难的在沙漠中行走着，渴望找到一处可以落脚的地方。太阳的暴晒加上身上沉重的盔甲，时不时还要对付前来滋事的魔物，这一切已经使塞西尔接近崩溃的边缘。他不能死在这里，为了凯，为了这个还不知道名字的少女，还有……罗莎……也许神都在眷恋这对可怜的人，他们最终在沙漠中发现了一片绿洲，这里还存在着一个小村庄——凯波村（Kaipo）。

进入村子的塞西尔首先打听到旅馆的位置，在那里，老板见到塞西尔背上的女孩面色苍白、身体虚弱并且始终昏迷不醒不禁心生怜悯。他让塞西尔马上把女孩安置到房间里去，住宿费可以先免掉。谢过好心的旅馆老板后塞西尔将女孩抱到里屋的床上，

又从服务生那里取来了水和毛巾细心的照料着这位可怜的女孩。

不知过了多久她终于睁开了漂亮的眼睛，苏醒过来。“嘿……你还好吗？”看到女孩平安无事塞西尔终于将悬着的心放了下来。当女孩看到床头边的人时着实吃了一惊，但她并没有像之前那样大喊大叫了，可能是真的是太虚弱了。只是将头扭向一边没有说任何话。“我的名字叫塞西尔，你叫什么？”塞西尔轻声问道，对方同样是以沉默来回答。“关于你母亲的事情我真的非常抱歉，也许你不会原谅我，但是让我保护你可以吗？”女孩将头转过来看着塞西尔真挚的眼神，虽然她仍然没有说话，但塞西尔已经明白了。他也实在是太疲惫了，帮女孩把被子盖好后，自己就一头栽倒在旁边的床上，沉睡过去……

咣咣咣！“快开门！我们要检查！”午夜时分，旅馆外突然喧闹起来，已经恢复大半体力的塞西尔警惕了从床上爬起来，而女孩也因为门外的声音而被吵醒。果然，一队身着巴隆军队盔甲的士兵在一名将军在带领下闯了进来。“哼哼！我终于找到你了，塞西尔！”“等等！你们要干什么？！”塞西尔用身体护住女孩。“我们奉国王陛下的命令，杀死薄雾村所有的召唤士，现在就差你身后的那个小女孩了。”“你休想！”塞西尔已经忍无可忍，拿起手中的武器跟对方厮打起来。像这种下等兵怎么可能是暗黑骑士的对手，一会的功夫那个将军的手下就全都倒在塞西尔的剑下，发现自己不是对手的他也灰溜溜的逃走了。塞西尔大声喘着粗气，汗水沿着面颊不断的滴下，虽然塞西尔功夫过人，可是虚弱的身体还是无法支撑他进行如此激烈的战斗。



“你没事吧？”女孩终于开口说话了……塞西尔转过头冲她笑了笑，“我没事，不用担心，我不会让任何人再伤害你的。”“真的吗……”女孩的脸上第一次露出了笑容，“我保证。”“我的名字叫莉迪亚（Rydia）。”女孩开始慢慢的相信塞西尔了。“……莉迪亚，很好听的名字。好了，莉迪亚小姐，早点休息吧，时候不早了。”塞西尔摸摸女孩的头。女孩微笑着点点头躺下来安心的睡着了。

经过一整晚的休息，塞西尔和莉迪亚都恢复了精神。再次感谢了旅馆老板，塞西尔带着女孩离开旅馆在村庄内闲逛起来，虽然这里位于沙漠地域中，很难获得充足的水与资源，但村民仍然非常乐观并且努力的生活着。莉迪亚在塞西尔的陪伴下看了一个舞者的现场表演，年纪还小的她甚至也跟着跃跃欲试起来，在塞西尔的细心照顾下，莉迪亚逐渐忘记了心中的伤痛，灿烂的笑容也越来越多的出现在她充满稚气的脸上。

在一个民宅中，莉迪亚看到一位婆婆正在生火熬药，就好奇的凑上去看热闹。塞西尔上前问道：“婆婆您家里有人生病吗？”“不是啊，前段时间我发现一位巴隆过来的女孩躺在村子门前不省人事，就把她接在家里来照顾，可怜的孩子啊现在正在受‘高热病’的折磨，嘴里还一直在念叨着某个人的名字，好像叫塞……

帕罗姆的“Bluff”+火属性魔法可以造成比较大的伤害。

剧情后塞西尔变成圣骑士，与过去的暗黑骑士战斗，连续进行三次防御即可。

返回到米西迪亚与最上面房间内的长老对话，之后进入村子右边原来无法进入的房间，里面的传送点可以将众人送到巴隆城内。

到宿屋的二层遇到了失忆的杨，两场战斗之后塞西尔将他唤醒，杨重新加入队伍。因为在杨的身上有巴隆的钥匙，这样就可以进入一些以前没办法进入的场景。

在巴隆镇的左边，使用道具“Baron Key”将门打开，进入通往巴隆城堡的下水道。

■老旧水道·B4（Old Waterway-B4）：大1位置的出口通往老旧水道·B3，大6位置有三个宝箱，可以取得道具为：Hi-Potion*1、Ether*1、Rage of Zeus*1。
■老旧水道·B3（Old Waterway-B3）：出口在大1位置，通往老旧水道·B2。
宝箱分布位置：小3：Hermes' Shoes*1、小8：Spider's Silk*1、大10：Hourglass*1。
■老旧水道·B2（Old Waterway-B2）：大1位置是通往老旧水道·B1，大11位置有宝箱可以取得道具Enter*1。
■老旧水道·B1（Old Waterway-B1）：有可以用来恢复的魔法阵，出口在右上方。

回到巴隆城堡中央位置再次遇到由怪物变成的巴根，众人发现破绽后与其展开战斗。

BOSS战（巴根Baigan）心得：
BOSS资料：HP：4444 属性弱点：无 属性吸收：无
他具有魔法反击的特性，因此一定要小心。左右两个手臂可以攻击，但是被打掉后可以再生。

来到王宫后见到冒牌的国王，再次进行BOSS战，之前建议先回到塞西尔以前的房间进行休息。

■BOSS战（四天王Cagnazzo）心得：

BOSS资料：HP：5312 属性弱点：冰 属性吸收：无

每隔一段时间BOSS在身体下面会出现水障，在下一回合中将会使出攻击我方全体的高伤害技能，一定要在它准备攻击前使用雷属性魔法将它身下的水障打掉。

与西德会合后，帕罗姆兄弟两人为了保护被困的众人而变成了石像。与西德一起到地下找到了秘密开发的飞空艇。

乘坐飞空艇来到世界西北方的托罗亚城堡（Troia），在城堡左边的一间房间内，大家见到了重病在身的基尔巴特，并取得了道具“Twin Harp”。



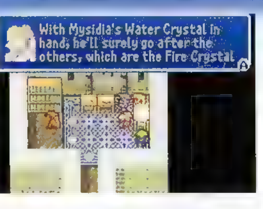
步行到托罗亚北面的陆行鸟森林，骑上黑色陆行鸟向东北方向飞，在一个周围都是森林的洞穴前降落，进入磁场洞窟（Magnetic Cave）。在里面一定要将所有的金属装备全部卸下，托罗亚内也有专门对付磁场的装备，如果富裕的话就全部都换上吧。

■磁场洞窟·B1（Magnetic Cave-B1）：出口在大8位置。宝箱分布位置：大2：Hi-Potion*1、大8：Unicorn Horn*1。

■磁场洞窟·B2（Magnetic Cave-B2）：出口在大10位置。宝箱分布位置：大8：Ether*1、进入大1位置的房间取得两个宝箱：Ether*1、2000gil。

■磁场洞窟·B3（Magnetic Cave-B3）：小1位置的房间有魔法阵，大5位置的房间有三个宝箱：Hourglass*1、Spider's Silk*1、Hi-Potion*1，大11的房间内有一宝箱：Fairy Claw，以及向下的楼梯。

■磁场洞窟·B4（Magnetic



‘塞西尔’……”“什么？！……难道是……罗莎！”塞西尔追问道：“现在她在哪里？”“就在里屋呢，你认识她吗……”

抛开在一旁完全不知所云的莉迪亚，塞西尔疯跑到里屋，“罗莎！！”床上躺着的少女果然就是自己的青梅竹马罗莎。“罗莎！！”塞西尔拼命的在呼唤着她的名字……“……塞…塞西尔……一定要小心啊……”罗莎还在昏迷着，可是却仍然在担心着塞西尔的安危。塞西尔心如刀绞，他抓住旁边的医生追问道：“什么是‘高热病’，怎么才能救她？快告诉我！”“你先别急，这种病需要一种叫做‘沙漠之光’的罕见宝石才有可能医治，不过它只能在一个有蚁狮（antlion）把守的洞穴中才能获得。”医生缓缓的回答道。“那个洞穴在哪里？”塞西尔心急如焚。“哎……你真的想去？”医生叹了口气说，“我也不清楚，你去达姆斯安（Damcyan）打听一下吧，不过……哎……”谢过医生后塞西尔回头望了一眼还在昏迷中的罗莎，打算只身前往寻找“沙漠之光”。但是莉迪亚说什么也要跟着一起去，塞西尔拗不过她，只好答应。

塞西尔二人越过燥热的沙漠，沿着沙漠边缘的山脉一直向东北方前进，因为之前有了充足准备，所以并没有费多大的周折。从村民提供的线索来看，这个名叫地下水脉（Waterway）洞穴是通往达姆斯安的唯一通路，但是因为最近里面充斥着数量众多的怪物，所以很多人根本没办法通过。看来这就是他们此行的目的地了。

相比外面沙漠中炎热的温度，山洞内别有一番洞天，凉爽潮湿的空气让人感到舒心了不少。洞穴内的结构虽然不是很复杂，但是却有大量的隐藏路线。连接悬崖间的木桥都已经腐烂得很厉害，走在上面吱吱作响。有了莉迪亚魔法的帮助，塞西尔在对付怪物时更加得心应手了。二人就这样一面清除着怪物一面寻找道路。

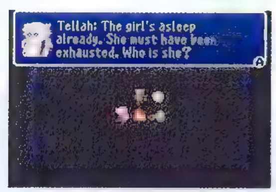
忽然，他们在一座木桥的另一端，看到一位老头在那里来回踱着步子，似乎很着急的样子，竟然一个人来这种地方，想必一定是有什么非常紧急的事情。通过交谈才了解，原来这是一位名叫泰拉（Tellah）的贤者老人，他一眼就看出来塞西尔是一名暗黑骑士。因为他的女儿被一个邪恶吟游诗人骗到达姆斯安，对于女儿他有种不详的预感，所以他必须尽快的穿越这个该死的洞穴。但是在湖底有一只怪兽封锁着出口，他希望能够合三人之力来战胜它。对于同样想要穿越这里的塞西尔来说这当然是好事了，因此毫不犹豫的答应了。



众人奋战到地下2层，在一处魔法阵前泰拉叫大家先停下来休息，原来这个魔法阵可以完全将怪物阻挡在外，大家可以安心的



在帐篷里休息了。天色逐渐的黯淡下来，塞西尔与老者泰拉围坐在火堆旁边，而此时的莉迪亚已经进入了梦乡。

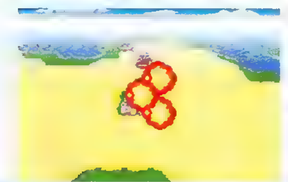


“她一定是很累了吧。”看着莉迪亚天真无邪的睡相，泰拉似乎联想到了什么，“她是什么来历？”“召唤士，她的家乡是薄雾村。”塞西尔又添了一些柴火。“她拥有着不错的潜质啊，只要再经过一些修行就可以拥有过人的能力。不过现在还只是个小女孩，看她的睡脸真让人喜欢。”泰拉的脸上出现了很幸福的表情，“就好像是小时候的安娜（Anna）。”“安娜是您的……”“对，就是我的女儿，跟那个可恶的吟游诗人私奔去达姆斯安了，就因为我反对他们在一起……”泰拉又叹了口气说，“你们去达姆斯安又是为了什么？”“我的一个朋友患上了‘高热病’。”塞西尔眼前又浮现出罗莎躺在床上痛苦的表情。“原来如此，你们的目标是‘沙漠之光’，想得到它并不是一件容易的事啊。无论如何我们都要尽快打败湖底那个长着八只触手的怪物，否则……但愿我的预感是错的吧……”塞西尔并不明白泰拉老人最后所说话的意思，不过他知道想要救罗莎首先要除掉眼前的障碍。时候不早了老人与塞西尔又闲聊些别的事情就躺下入睡了。

清晨的阳光透过石缝撒在少女的脸上，显得格外美丽。塞西尔唤醒了还在睡懒觉的莉迪亚，准备收拾行装再度出发，大家心里都清楚现在必须抓紧每一分每一秒的时间。洞穴的深度远远超过人们的想像，还好这里的怪物并没有想像中的难缠，而且相比户外蒸笼般的气温这里显然要好得多。在一个大瀑布的后面终于看到了洞穴的出口，而泰拉所提到的那个怪物正在水中到处寻觅着可以攻击的目标，塞西尔一行人的到来使其异常的兴奋起来，八只巨大的触角瞬间从水中冲将出来，妄图打众人一个措手不及。但塞西尔等人早有防备，分散开来，在塞西尔暗黑剑和泰拉两人雷属性黑魔法的交替攻击下，怪物很快招架不住，慢慢地沉入水底。众人耽误不得马上冲出洞穴，向达姆斯安前进。

第三章 女儿与恋人

“我的天啊！”塞西尔不禁惊叹道。天空中传来震耳的轰鸣声，几艘巨大的飞空艇向这里逼近，不！它们的目标是远处的达姆斯安城堡！这正是塞西尔所曾经指挥的赤翼舰队，刹那间达姆斯安城堡在赤翼舰队的集中轰炸中变成了一片废墟，人们的哀号声、呼喊声不断的传到众人的耳中。当塞西尔三人冲进城堡时，这里已经变成了一座死城，遍地的尸体和轰炸后残损的建筑惨不忍睹。泰拉更是发疯似的到处寻找着，口中念着自己女儿的名字，



塞西尔和莉迪亚一言不发的紧跟在他的后面。在城堡三层的平台上，一名满身伤痕的少女瘫倒在地上，泰拉似乎发现了自己想要寻找的目标，“那……那是……安娜！”老人的声音已经有些梗

Cave-B4）：大2位置的房间有魔法阵，大10位置有一宝箱：Emergency Exit*1，大11位置的门通往BOSS的房间。

BOSS战心得（黑暗精灵Dark Elf/暗黑龙Drak Dragon）：
BOSS资料：HP：3927 属性弱点：圣强 属性吸收：圣
开始阶段因为没有金属装备会被BOSS强制打败，剧情后更换好装备再战就会轻松许多。

返回托罗亚城堡的王宫，会听到凯的声音。回到飞空艇上跟着凯进入佐特塔（Tower of Zot）。

■佐特塔·一层（Tower of Zot-First Floor）：出口在大1位置，大11位置可以取得宝箱：Flame Mail*1。
■佐特塔·二层（Tower of Zot-Second Floor）：出口在大10位置，小10位置的宝箱内是怪物。
■佐特塔·三层（Tower of Zot-Third Floor）：出口在大10位置。
■佐特塔·四层（Tower of Zot-Fourth Floor）：这里有从左到右四扇门，从左边的三扇门进入五层后都可以获得宝箱，可取得道具如下：Hell Claw*1、Fire Shield*1、Gaia Hammer*1、Sage's Surplice*1。从最右边的门上来可以在一个房间内找到魔法阵，在前往下一层的楼梯口发生BOSS战：

■BOSS战心得（三姐妹）：
BOSS资料：
Sandy：HP：2591属性弱点：无 属性吸收：无
Cindy：HP：4591 属性弱点：无 属性吸收：无
Mindy：HP：2590 属性弱点：无 属性吸收：无
一定要优先攻击中间的Cindy，因为她可以复活队友，将她打死后另外的两个敌人就好办了。

■佐特塔·六层（Tower of Zot-Sixth Floor）：泰拉在与哥尔贝扎的战斗中使用了禁用的

陨石魔法（Meteo），虽然重创了哥尔贝扎，但自己也死去了。（之前建议先卸掉他的装备）之后悔过的凯和罗莎也加入队伍。离开时再次遭遇BOSS战。

■BOSS战心得（四天王barbariccia）：
BOSS资料：HP：8636 属性弱点：无 属性吸收：无
BOSS最棘手的攻击手段就是石化，可以多备一些解除的道具或者使用罗莎的白魔法“Esuna”。对方的龙卷风防御可以用凯的“Jump”解除掉。

回到巴隆剧情后出城乘坐飞空艇来到巴隆正南边的阿卡尔特村（Agart），在中央围墙的井口中使用凯交给塞西尔的道具礁石（Magma Rock），之后乘坐飞空艇从村子北面的通往地底洞口降下。

来到地下世界被迫降下后来到侏儒城（Dwarf Castle），与国王对话后就会进入BOSS战。

■BOSS战心得（玩偶Calco&Brina）：
BOSS资料：
Calco：HP：1369 属性弱点：无 属性吸收：无
Brina：HP：369 属性弱点：无 属性吸收：无
此战并不难，最重要的一点就是不能将同一颜色的玩偶剩下三只，这样他们会合体而变成一个非常难缠的敌人。

■BOSS战心得（哥尔贝扎）：
BOSS资料：HP：23001 属性弱点：炎、圣 属性吸收：无
战斗开始后一定要先让凯使用“Jump”这样可以避过对方的致命一击。众人倒下后，长大后的莉迪亚带着召唤兽来会出来解救被困住的塞西尔，之后在召唤兽的强大威力下战胜哥尔贝扎。

与国王对话完后与图示位置的人对话，就可以进入暗道穿过侏儒城封死的火山。



塞。就在这时，一位身穿异族服装的少年向这里跑过来，似乎也在寻找着什么……“你……你就是那个吟游诗人！就是你拐走了我的安娜！”泰拉眼中充满了怒火拿起手杖冲过去与少年厮打起来。

少年并没有对老人动手，只是一边躲避着对方的攻击一边解释着，“等等！你听我说！”“你去死吧！”一团火球飞向少年，他侧身闪过险些被打到。“请你听我解释好吗？”少年几乎是在哀求，但仍然没有做任何反击。“你给我闭嘴！”“请原谅我吧……”“休想，看我……”

“爸爸……”躺在地上的少女微睁着眼睛，试图想要坐起来，她的声音很轻，显得很无力，但是却让刚才已经一团糟的混乱情景瞬间平静下来。泰拉上来扶起女儿，“安娜，太好了！我还以为再也见不到你了……”安娜用微弱的声音说道：“爸爸……基尔巴特（Edward）是达姆斯安的王子，对不起没有经过您的同意，我偷偷跑出来，但是……我爱他……虽然……我知道所谓的幸福根本不属于我们……”“我们的国家被一个名叫哥尔贝扎（Golbez）的人率领着巴隆的赤翼舰队袭击。”基尔巴特叹了口气无奈的说。“这个人我从来没听过，他是谁？”塞西尔也吃了一惊。代替他领导赤翼舰队的人自己竟然根本都没听说过。“我也不清楚，只不过他的强大根本无法用语言来形容。”“但他们为什么要攻击达姆斯安呢？”“水晶……除了这个还能有什么……我的父亲、母亲都已经死在这场劫难中，就连安娜也……为了保护我被敌人的弓箭射中……”



沉默了半晌，泰拉看着女儿说道：“傻孩子，为了你爱的人难道连自己的命都不要了吗？”“爸爸……对不起，原谅我吧……”“安娜，我爱你！”基尔巴特与安娜两只手紧紧的握在了一起。就那样安详、含着笑脸的安娜走了……无论父亲与恋人怎样急促的呼唤着她的名字。对于安娜来说，虽然无法与相爱的人长相厮守，但这样的离去也不会有太多的遗憾了……

“哥尔贝扎！那个混蛋是什么来历！你快告诉我！”失去女儿的泰拉已经丧失了理智。“我……我只知道他是巴隆赤翼舰队的新队长……”眼睁睁地看着心爱的女人为了保护自己而死，基尔巴特忍不住悲伤甚至哭泣起来。“别哭了！你个懦夫，这样安娜就能活过来了吗？我一定要亲手杀了他，为我女儿偿命！”说罢，老者泰拉打算离开这里。塞西尔马上上前阻止说：“泰拉，你不能一个人去冒险！”但是倔强的老头怎么可能会听得进去别人的劝告，他将塞西尔推到一边，“我会一个人杀掉哥尔贝扎的！我不需要你们的帮助，我不需要任何人的帮助！”看着远去的老者的背影塞西尔无奈的摇摇头。而此时的基尔巴特仍然还

守在恋人的身边哭泣，在旁边始终一言不发的莉迪亚突然说道，“别哭了！”基尔巴特一怔，“你都已经是个大人了！不应该再哭了！我也失去了最爱的妈妈，可是我都已经不哭了。”少女的眼神黯淡下来，悲伤的往事已经不想再去回首。“我没事，你们让我自己呆一会吧。”基尔巴特轻声说，“我想在这里守着安娜，我不会再离开她。”

啪！塞西尔狠狠的抽了基尔巴特一个嘴巴，“够了！你现在是达姆斯安的唯一继承者！你要负起责任来！这不仅是为了你的人民！更是为了安娜！我的名字叫塞西尔，我们需要你的帮助！”“我能帮你做些什么吗？”塞西尔将罗莎患病需要“沙漠之光”的事情告诉给了他。基尔巴特望着安娜，低头说道：“她对你也很重要，是吗？就像安娜对我一样……好了，我知道了！你们想要的‘沙漠之光’在东方的蚁狮洞窟（Antlion Cave），它是蚁狮产卵时的分泌物。必须要利用我的气垫船穿越浅滩才能到达那里。我决定跟你们一起救助你的朋友！”基尔巴特坚定的点了点头，他终于明白自己不能永远的悲伤下去，必须要做些什么才能对得起那些已经死去的人们。不同身世的人因为同样不幸的遭遇而走到了一起，彼此的同情和信任构建起了他们之间坚实的友情，为了那渺茫的希望，为了还活着人们，他们毅然的前进着……“再见了……安娜……”基尔巴特最后看了一眼自己的爱人，“为了你，我会坚强的活下去！”



第四章 迷茫的王子

基尔巴特的气垫船帮了众人的大忙，否则真的不知道该怎样穿过那么一大片浅滩。在路上基尔巴特告诉大家不用担心，蚁狮是一种很温顺的动物，只要小心的取走“沙漠之光”就不会有什么麻烦。

蚁狮洞窟共分三层，结构相当的简单，但是面积却比较大。众人一路下行，来到了蚁狮所在巢穴。这里是一片很大的凹地，估计蚁狮就是在这里产卵。在基尔巴特的带领下，大家来到凹地的中心位置，大家都感觉到有东西在地下蠕动，当人们接近这里时，只见有两只角一样的东西钻出地面。基尔巴特告诉大家说不用紧张，这就是蚁狮，它不会攻击人类的，我们只要像这样拿走……基尔巴特话还没说完，突然地下的蚁狮向他攻击过来，基尔巴特险些被角戳到。塞西尔感到事情没有想像中的那么简单，与莉迪亚两人冲上去替基尔巴特解围。蚁狮虽然具有自动反击的能力，但并没有很高的攻击力和强悍的技能，在莉迪亚的黑魔法和塞西尔暗黑剑的夹击下，一会儿的工夫对方就躺在那里不动了，变成了一座尸体了。



相比被对方突然袭击时的紧张，大家更对蚁狮的异常举动而感到困惑，它明明是一种很温顺的动物，怎么会突然变得如此的暴躁呢？众人带着各种各样的疑惑从



进入侏儒城的西北方向巴别塔（Babel Tower）。

■巴别塔·一层（Babel Tower-First Floor）：出口在大12位置。
宝箱分布位置：大10/大7：Ice Arrow*2、大2：Ether*1。

■巴别塔·二层（Babel Tower-Second Floor）：出口在小12位置。
宝箱分布位置：大11：Green Beret*1、小3/小7房间宝箱内是怪物。

■巴别塔·三层（Babel Tower-Third Floor）：小7和小5两个位置的门都可以通往下一层。
宝箱分布位置：小10：Cat Claw*1、大4：Hi-Potion*1、大6：Phoenix Down*1。

■巴别塔·四层（Babel Tower-Fourth Floor）：小7位置的房间内有魔法阵，出口在大10位置。
宝箱分布位置：小6：Killer Bow*1、大4：Antarctic Wind*1、大1/小3房间宝箱内是怪物。

■巴别塔·五层（Babel Tower-Fifth Floor）：出口在大1位置。
宝箱分布位置：小10：Arctic Wind*1、大4：Hi-Potion*1

■巴别塔·七层（Babel Tower-Seventh Floor）：大2位置房间内有魔法阵，出口在大3位置。
宝箱分布位置：小6：Dry Ether*1

■巴别塔·八层（Babel Tower-Eighth Floor）：来到中心位置就会进入BOSS战。

■BOSS战心得（卢甘达博士 Dr. Lugas）：
第一战BOSS资料：
博士：HP：4936 属性弱点：无 属性吸收：无
Barnabas：HP：4832 属性弱点：无 属性吸收：无

第二战BOSS资料：
HP：9321 属性弱点：无 属性吸收：无
第一战时先攻击博士本人，将他打败后机器人会自爆炸死我方一名成员，接下来的第二战比较难缠，他会使用状态攻击，要多注意回复。战胜对手后取得道具卢甘达博士的钥匙（Dr. Lugas's Key）。

回到巴别塔·五层小12位置，将杨的装备事先卸下，战斗后杨为保护众人而独自留下。

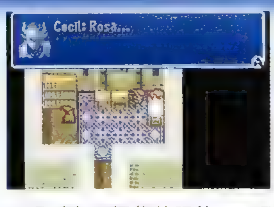
来到巴别塔·一层桥梁处，剧情前卸下西德的装备，飞空艇上西德为帮助众人摆脱赤翼的追击抱着炸弹跳下飞空艇。

来到巴隆城堡右侧的空地，找到西德的两个徒弟帮助改造飞空艇。

驾驶飞空艇来到贺布斯山脉旁吊起气垫船，之后到西南方向的艾布拉纳城（Eblan），发现除了一些宝箱外空无一人。

驾驶气垫船来到西边的艾布拉纳洞窟（Eblan Cave）。

■艾布拉纳洞窟·B1（Eblan Cave-B1）：出口在大7位置。
宝箱分布位置：大12：Shuriken*1、大1：Remedy*1、大4：Vampire Fang*1。
■艾布拉纳洞窟·B2（Eblan Cave-B2）：有武器道具店以及宿店可以用来恢复，出口在大11位置。
巴别塔小路：这里分两个部分组成，中间有许多暗道，需要几次往返于两块场景之间，在大5位置的房间内有魔法阵。右侧有暗道，通过后调查宝箱会出现怪物，取胜后获得武器吸血剑（Blood Sword）。最后在大1位置的门口会遇到忍者艾杰，并加入队伍。
可取得道具：Ether*1、Tent*1、Hi-Potion*3、Shuriken*1、Cottage*1、Spider's Silk*1、Phoenix Down*2、Silver Hourglass*1、Elixir*2、Gold Needle*1、Dry Ether*1。



蚁狮的尸体上取走了“沙漠之光”，不管怎样先救罗莎再说。

在气垫船的帮助下，众人沿着达姆斯安城堡西海岸的浅滩绕行到山脉南侧的沙漠地带，这样不仅省去了穿过地下水脉的麻烦，更是避免了怪物的骚扰。一回到凯波村还没顾得上恢复旅途的疲劳，塞西尔就跑去探望还受着病痛折磨的罗莎。不过是几天的工夫没见，罗莎的脸色更加难看了，而且也消瘦了许多，如果不是村民和医生细心的照顾，真的不知道会怎样？

“罗莎……”塞西尔小心翼翼的从内层口袋中拿出来之不易的“沙漠之光”，宝石放射出耀眼的光芒，使阴暗的房间瞬间明亮起来。奇迹发生了，在“沙漠之光”的照耀下，罗莎的脸色恢复了红润，干涩的嘴唇也变得饱满了许多。塞西尔用手轻轻抚摸着罗莎的额头，竟然已经退烧了，这真是太神奇了！罗莎终于挣开了她的双眼，无疑她是幸运的，劫后重生后第一个见到的就是自己最喜欢的人……

“塞西尔！”罗莎想扑到塞西尔的怀里，但是因为身体太虚弱了，这 个动作用“倒”来形容还差不多。“你真的还活着！谢天谢地！”“现在感觉怎样？”塞西尔关切的问道。“我没事，我还以为你会扔下我不管呢。别人告诉我说你死在薄雾村那场大地震中，我怎么都不敢相信……”“对不起让你担心了，罗莎。你能告诉我哥尔贝扎这个人是什么来历吗？”“他接替了你的位置，现在成为赤翼舰队的队长，这是国王亲自下的旨意。现在国王变得好奇怪，我觉得那个叫哥尔贝扎的人很可疑，说不定就是他用什么方法操纵了国王为自己做事。”可能是太虚弱的关系，罗莎的声音很微弱，她缓了缓，从塞西尔那里接过水杯喝了口水后又继续说：“自从你帮他取得了米西迪亚的水之水晶后，国王就一直在计划着如何去抢夺剩下的三颗。”基尔巴特在旁边叹了口气说：“我们国家的火之水晶也已经被抢走了……”

塞西尔这时才发现，还没给罗莎介绍这两位新朋友，“哦，对了我给你介绍，这位是基尔巴特，达姆斯安的王子；那位可爱的小女孩是薄雾村的召唤士。如果不是他们的帮助，我也不可能取得‘沙漠之光’来治疗你所得的‘高热病’。”“嘿！我在这儿呢！”莉迪亚调皮的向罗莎吐着舌头。“真的非常感谢你们！”罗莎向二人点头以示感谢，“塞西尔，既然达姆斯安已经被袭击过了，那法布尔（Fabul）很可能是他们的下个目标，我们必须……咳！咳！”话说到一半，罗莎突然开始剧烈的咳嗽起来，显然她的身体还没有恢复过来。塞西尔扶着罗莎在床上躺好，“你现在好好的休息，不要担心，我们会去法布尔想办法阻止他们的。”“但是想要到达法布尔，就必须穿越贺布斯山脉（Mt.Hobs），那里被厚厚的冰块封住入口，多少年来都没有人能够穿越。”基尔巴特在旁边说。

罗莎问莉迪亚：“你会使用火魔法吗？”“我……”“你不是召唤士吗？这是最基本的黑魔法……要不然……咳！咳！”看

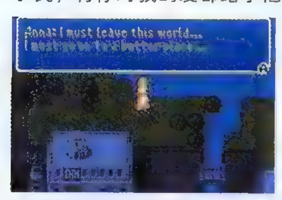
到罗莎这个样子，塞西尔连忙说：“罗莎，不行！你这个样子绝不能跟我们一起去冒险！”“我真的没事，作为一个白魔道士，我还是能够胜任的。”看着迟钝的塞西尔，基尔巴特都忍不住了，“罗莎只是希望能够陪伴在你身边啊，笨蛋！”罗莎听到基尔巴特说出了自己的心事，不仅脸红起来。一旁的塞西尔显得更加尴尬，“那……那好吧……我们一起去就是了，不过你今天一定要好好的休息，我们明早动身。”“……谢谢你，塞西尔。”

夜晚……一个孤独的身影出现在宿屋旁的小河畔，他正是王子基尔巴特。坐在草地上，望着平静的河面，拿出竖琴弹起了那首最熟悉的曲子。这曾经是安娜最喜欢的一首曲子。忧伤的旋律划过静寂的空气仿佛可以透过时空的阻隔传达给最心爱的人。



“我是多么的想念你……安娜……”

突然从河底钻出了一个怪物向基尔巴特扑过来，但基尔巴特却没有丝毫的恐惧，他的悲伤已经使其忘记了疼痛；忘记了追求；忘记自己生活的目的。“基尔巴特，你要战斗下去。”一个好熟悉的声音啊，是……安娜！安娜！爱人的灵魂出现了，弈是真实，亦是虚幻，与爱人的再度重逢让基尔巴特激动不已。“要相信自己，亲爱的。”在安娜的鼓励下，基尔巴特杀死了怪物，他奔向恋人所在方向，“安娜！不要走！”“我必须离开这个世界了，去那个更加宁静祥和的世界……”“不！不要！没有你让我怎么去生活！”“你要保护法布尔的水晶，你要保护你的子民，将你对我的爱都给予他们……”



安娜的声音越来越小，逐渐消失在夜空下……仰望着恋人消失的方向基尔巴特默默的说道：“我会去做的，我要去战斗！但是我该怎样才能阻止他？我真的不知道应该怎么做……”眼泪顺着面颊滴在脚下的草地上，孤独的少年，心怀着悲伤和迷茫必须去战斗……

第五章 僧侣杨

经过一整晚的休息，大家都恢复了精神。告别了几天以来一直细心照顾安娜的好心的婆婆，众人向下个目标进发了。在气垫船的帮助下，大家越过达姆斯安东北方的浅滩来到贺布斯山的脚下，他们必须要穿过这个复杂曲折的山脉，才能到达法布尔阻止巴隆和哥尔贝扎的野心。果然如基尔巴特所说，这里有厚厚的冰墙挡住了大家的去路。“莉迪亚，试着去释放火魔法好吗？”罗莎温柔地对莉迪亚说，小女孩退后了几步摇了摇头。众人都非常迷惑，只有塞西尔知道其中的原由。

“加油！莉迪亚，我相信你能

■巴别塔·B1（Babel Tower-B1）：来到巴别塔的地上部分，依靠艾杰的忍术穿墙而过。出口在小4位置。宝箱分布位置 ：大1：Unicorn Horn*1、大2：Silver Hourglass*1。
■巴别塔·B2（Babel Tower-B2）：小6位置的宝箱有敌人，战斗胜利后取得武器“怪物杀手”（Ogrekiller）。出口在小7位置。
■巴别塔·B3（Babel Tower-B3）：小4位置宝箱取得Kiss of Lilith*1，从小6位置上到B4。
■巴别塔·B4（Babel Tower-B4）：小6位置宝箱取得Ahura*1,从大11的门回到B3。B3小1位置有魔法阵，从大1的门再次回到B4。之后从旁边的门来到B5。
■巴别塔·B5（Babel Tower-B5）：小9位置宝箱取得82000gil，中央位置发生战斗，不用做任何攻击，一定时间后自动结束战斗。接着会进行BOSS战。

■BOSS战心得（四天王Rubicant）：
BOSS资料：
HP：34000 属性弱点：冰 属性吸收：炎
只有在BOSS张开斗篷的时候冰属性对它才有比较好的攻击效果。对于我方的物理攻击它有全体的火属性魔法反击，一定要注意恢复。

战胜BOSS后来到水晶的房间，但却掉到陷阱中，在第六层乘上新的飞空艇。

回到东南房间的侏儒城，与国王对话取得道具露萨的项链（Luca’s Necklace）。

在城堡右侧的一个房间找到了受伤的西德。在他的帮助下飞空艇被改装，可以飞过有熔岩的上空。

乘坐改造后的飞空艇来到侏儒城西南方的封印洞窟（Sealed Cavern）。在门口使用道具“Luca’s Necklace”后进入。这里每个有门封锁的房间都会有敌人强制发生战斗。
可获得道具：Ether*3、Kotetsu*1、Bestiary*2、Hi_potion*2、Phoenix Down*2、

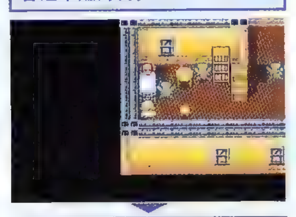
Light Sword*1、Light Curtain*1、Fuma Shuriken*1、Elixir*1、Black Cowl*1、Kotetsu*1、Bell of Silence*1、Dry Ether*1、X-Potion*1
下到最底层取得水晶后会有BOSS战。

■BOSS战心得（邪恶之墙 Demom Wall）：
BOSS资料：HP：28000 属性弱点：无 属性吸收：无
BOSS会在战斗中逐渐的接近过来，一定要尽快将它打败，否则近身后它就会使出即死的技能。建议让罗莎使用白魔法“Slow”降低对方的速度。

回到塔的入口凯将水晶抢走，建议之前先将他的装备卸下。回到侏儒城与国王对话，西德将飞空艇装上了钻头，这样就可以往返于地上和地下世界了。

在去月球之前还是做好充足准备的好。首先到侏儒城西南方向的托纳拉村（Tomra）,这里可以买到非常好的武器和防具，当然价格也是天价了。

分支一：
在地下西北方可以找到精灵洞窟（Sylvan Cave），在有绿色液体的地面上行走时会一直受到伤害，解决的方法是使用罗莎的白魔法“Float”(35级习得)。到最下层的房间内找到昏迷不醒的杨。



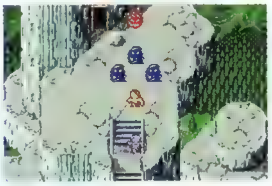
从东北方的洞口来到地上世界，回到布法尔城堡在左塔找到杨的妻子，并且获得道具平底锅（Frying Pan）。

回到地下的精灵洞窟，对杨使用道具平底锅就可以唤醒他，他暂时还不能加入队伍，但是可以获得召唤兽精灵茜尔夫（Sylph）。

行的。”“……不要！我害怕火……”女孩仍然在固执着。“莉迪亚以前的村子就是被一场大火给毁掉的……”塞西尔在旁边为大家做了解释。听了塞西尔的话，罗莎为刚才自己说的话而感到内疚，她走到莉迪亚的身旁，俯下身来，轻地的说：“对不起，我并不知道你害怕火的事情，但是现在这里的人中只有你能将冰块破坏掉，如果我们不能穿过这里去往法布尔的话，就会有更多的人陷入危险，所以……请你尽力好吗？”“莉迪亚，你帮助过我，帮助过塞西尔，也帮助过罗莎……你有能力帮助更多需要帮助的人，我们需要你的力量和勇气！”基尔巴特也在一旁为莉迪亚打气。

莉迪亚看着大家信任的脸庞，终于不再恐惧和迷茫，她鼓起勇气，念出了已经略显陌生的咒语，一团火焰从她的指间中飞了出去，坚实的冰墙在高温的火焰下瞬间融化了。“莉迪亚好厉害啊！”“我就知道你一定可以的！”“谢谢你！莉迪亚。”在众人的赞叹声中，莉迪亚露出了充满稚气的笑脸，有着悲惨命运的小女孩，终于凭借自己的勇气克服了心中的障碍。

众人一路急行来到山脉的顶部，远处传来打斗的声音，基尔巴特王子最先认出被众多怪物围在中间的那个僧侣打扮的武者是法布尔人。眼看着他被包围处于困境，但却丝毫不显得慌乱，没有任何武器的他只凭自己的拳脚功夫瞬间就将数个敌人打倒在地。终于怪物的头目现身了，“那是炸弹！”基尔巴特的喊声提醒了



大家，塞西尔和莉迪亚无论如何都忘记不了，就是类似这样的几个怪物，将整个薄雾村给毁掉了。绝对不可饶恕，众人一拥而上决定帮助这个素未谋面的法布尔僧侣。怪物看到自己受到多人的围攻，竟然无耻地进行了自爆，还好大家并没有受到太大的伤害，塞西尔暗黑剑频繁地落在怪物的身上，而罗莎则不断的给大家进行治疗恢复，被分裂出来的几个小怪最终被众人斩草除根。

这时刚才战斗时始终一言未发的僧侣说话了，“感谢你们的相助，我是法布尔的高级僧侣杨。”通过交谈大家才了解到，原来这位名叫杨的武道家来到这里是为了跟他的一些同门进行修行，结果没想到被成群结队的怪物围攻，现在只剩下他一个活人了。如果不是塞西尔等人碰巧路过，他也可能难逃此劫。塞西尔将他们一行人向杨介绍一下，并说明了此行的目的。杨告诉众人说布法尔城内只剩下一些修行尚浅的僧侣，而拥有不错素质的僧侣都已经死在这里了。这应该就是巴隆和哥尔贝扎的阴谋，他们的目标显然是布法尔的风之水晶。现在应该尽快返回到没有丝毫抵抗力量的布法尔。就这样又一个异国他乡的朋友为了反抗巴隆而跟众人走到了一起。



为了赶在敌人前面，众人片刻时间不敢耽误，穿过山脉后，一路急行赶到了布法尔。谢天谢地，

哥尔贝扎的魔爪还没有伸到这里，城市内仍然还是一片祥和。在杨的引见下，塞西尔等人一同来到了布法尔的王宫内，国王见到杨平安归来很是高兴，杨连忙跟国王汇报情况，“陛下，我们现在必须做好战争的准备，巴隆要向我们国家发起战争并且抢夺水晶。”“你是怎样知道的？”国王问杨。“这里有两个巴隆的市民，他们向我提供的情报。”杨向国王介绍塞西尔和罗莎。“国王陛下，现在已经没有时间了，必须马上开始着手准备城市的防御工作。”

看到塞西尔的装束，国王皱了皱眉头并没有理会塞西尔，他转过头来问杨：“我们能相信一个巴隆暗黑骑士以及他的同伴吗？”“没问题的，陛下，他们曾经冒着生命的危险救过我。”“我们必须马上开始行动！陛下！”塞西尔显得非常着急，他实在搞不懂国王还在犹豫什么？基尔巴特走上前来说道：“很高兴又能见到您，陛下。”“基尔巴特王子！”国王对于基尔巴特的出现很是惊讶。“就在不久前，巴隆的飞空舰队血洗了达姆斯安，并且抢走了我们的水晶。许多人死去，包括我的父母以及爱人，达姆斯安的悲剧绝对不能再次上演了！”

听到基尔巴特的话国王终于不再犹豫了，他为自己刚才的猜疑向众人道歉，并且马上发布命令动员全国人民准备战斗。国王诚恳的向塞西尔等人提出帮助一同守卫的要求，众人当然一口答应。最后大家商议决定由杨和塞西尔等人负责最前线的阻击战斗，而女孩子们就留下来做后勤工作。大家众志成城，为了保卫布法尔而与巴隆进行生死一战！



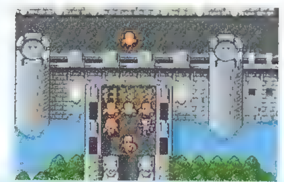
“塞西尔……”罗莎叫住了向城门口奔去的塞西尔。塞西尔转过头来望着她的眼睛，许久，又将眼光落在莉迪亚的身上，“莉迪亚……替我好好照顾罗莎……”说罢离开了这里，而此时的罗莎眼泪已经流了下来……

第六章 布法尔保卫战

城堡内的防御工作正式展开，到处充满着紧张的战斗气氛。塞西尔与杨、基尔巴特三人带领的士兵在城门口组成了第一道防线。

随着天色的逐渐黯淡，人们的神经也被绷得越来越紧。突然前面的哨兵大声报告说敌人来了。果然，远远望去前方的地面上出现了大量的尘土。不久之后巴隆的前哨部队开始向布法尔的城门展开了攻击，在塞西尔等人奋死抵抗下，第一批敌人很快就被打退了。

就在众人刚想喘口气休息时，天空中再次传来熟悉的轰鸣声，恐怖的赤翼舰队又来了，城门口的防御无论如何也阻止不了敌人的空中力量。没有办法众人只要退到内城去，杨失落的跟塞西尔等人说：“我们根本没办法取胜……很抱歉把你们都卷了进来……”“这也是我们自己选择的道路，不要灰心，我们还要继



分支二：
来到地下西南方岩浆包围的幻兽洞穴（Cave of Summons），到第四层的村子中一在宝箱中拿到老鼠尾巴（Rat Tail）。从第五层的图书馆下到底层与女王对话后就会进入战斗，因为Asura会使用恢复魔法，可以用罗莎给她使魔法反射技能“Reflect”防止她恢复HP。战斗取胜后获得召唤兽阿斯拉（Asura）。休息后与老者对话会进行下一场战斗，这是与利维亚桑的战斗，它的弱点是雷，战胜后也可收为召唤兽。

分支三：
回到地上艾布拉纳城旁边换乘企业号飞空艇，将气垫船吊起飞到地图东方的浅滩上，再换乘气垫船来到岩石洞窟（Adamant Grotto），将老鼠尾巴（Rat Tail）交给中间的小人，换得道具Adamantite。

来到地下世界东南角的库库罗的冶炼所（Kokkol’s Smithy），将Adamantite与传说之剑（Sword of Legend）都交给他。他答应说会给塞西尔重新打造一把剑。

分支四：
回到地上世界的巴隆，在城堡的右塔深处找到原国王，他会变成召唤兽奥丁(Odin)与众人战斗,小心他的一击必杀，要尽快将他打败。获胜后将其收为召唤兽。

回到地上世界的米西迪亚村，祈祷之后飞船月光之鲸（Lunar Whale）就会浮出水面，有了它就能去往月球了，不过之前还是先乘飞空艇回到地下世界的库库罗的冶炼所那里取得神剑Excalibur吧。

来到月球后在图示位置的位置降下，穿过几个洞穴最后进入水晶宫殿（Crystal Palace）中。对老者对话后弗斯亚（FuSoYa）就会加入队伍。

来到月球西面的巴哈姆特洞穴（Cave of Bahamut）,在地下三层战胜龙王后将其收入己方阵容。



回到地球，来到巨人机器的体内，迷宫中一定要在怪物Searcher身上取/偷到道具“Siren”，后期有重要作用。在最深处与四天王和CPU发生两次BOSS战，可获得道具：Hi-Potion*1、Ether*1、Yoichi Arrow*1、Siren*1、Shuriken*1、Silver Apple*1、Soma Drop*1

■BOSS战心得（四天王Elemental lord）：
BOSS资料：HP:60000 属性弱点：根据敌人不同而变化属性吸收：无
四天王是轮流上阵的，所以属性弱点也并不固定，要看对方使用的魔法属性而变化我们的攻击属性，对方地时使用炎；对方火时使用冰；对方水时用雷；对方风时使用圣。

■BOSS战心得（CUP）
BOSS资料：
CUP：HP：30000 属性弱点：无 属性吸收：无
Defender：HP:3000 属性弱点：无 属性吸收：无
Attacker：HP:3000 属性弱点：无 属性吸收：无
先将有恢复技能的Defender打掉，但是不要将两个小球全部打掉，否则CUP就会对我方使出单体一击必杀，打死CUP后最后再消灭掉Attacker即可。

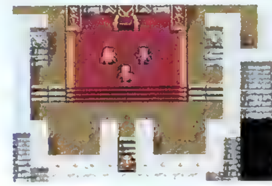
回到月球上水晶宫殿，来到拥有八颗水晶的房间站在中央位置就会被传到最终迷宫——月之地下溪谷（Lunar Subterrane）。这个大迷宫相当的复杂，而且敌人相当强悍，同时也隐藏着所有角色的强悍装备，其中主角有武器和防具两件、艾杰是因为使用双手武器所以也有两样，其他角色均是一件。具体取得方法见下：

艾杰的第一把武器(Murasame)：在B3打败一个叫白龙（White Dragon）的敌人后获得。

续战斗！”塞西尔在给大家加油。

众人且战且退，“我们必须守住这里！”塞西尔大声喊着。“国王已经与妇女小孩都转移到安全的地方，我们现在的任务就是引开敌人。”杨也已经筋疲力尽。敌人实在是太多了，狭小的通道虽然便于防守，但双方人数相差实在是太悬殊了，塞西尔等人被逼退到王宫里面将门反锁上。只要敌人冲不进来，水晶就不会被夺走。

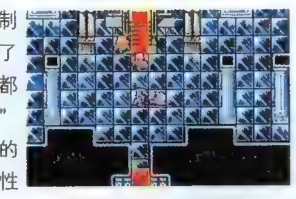
塞西尔大声喘着粗气，他命令士兵去检查一下锁好的房门，结果意外发生了，那名呆头呆脑的士兵竟然将门锁打开了。“混蛋！你在干什么！”塞西尔不禁骂起来。那个士兵转过身来，万万没想到他竟是一个怪物变的……原来在混战中早有魔物混杂在



其中，显然这已经不是单纯的国家之间的战争了。敌人像破了堤的洪水一般涌入房间，大家唯一可以选择的就是退到水晶的房间进行最后的抵抗。

水晶依然还是光彩夺目，但它是否知道世间有多少无辜的人已经死在了它的抢夺战中。这是众人最后的阵地，虽然也同样是那样的岌岌可危。“好久不见了……”这个熟悉的声音……难道是?！塞西尔转过身，他做梦也想不到会发生眼前这样的情景，那正是自己的好友凯，只不过，他手中光亮锋利的长枪正对着自己的胸口……

“凯！你还活着！”“好像是这样吧……”凯的话异常的冷漠。“那些事情以后再说吧，我们现在要一起战斗！”塞西尔还抱着一丝的希望。凯没有理会塞西尔的话，他语风一转对塞西尔说：“你做好跟我交手的准备了吗?！”“什么?”“拿起你的剑吧！傻子！”凯的枪已经刺向了塞西尔，塞西尔向旁边躲开，但是凯并没有想放过他的意思，接着又是一枪，几日不见凯就像变了个人一样，塞西尔根本招架不住，几个回合就被打倒在地上。



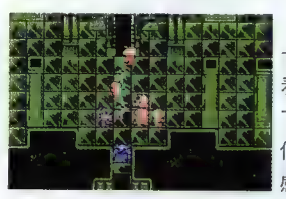
“你一定是被哥尔贝扎控制了！”倒在地上的塞西尔攥紧了拳头，但是他连爬起来的力气都没有了。“你还有什么遗言吗?”凯站在塞西尔的头顶，将手中的枪高高地举起，杨看到塞西尔性命不保正打算上来阻挡。一个女性的声音从门外传过来，“不要！”“罗莎！”罗莎的出现使凯的神情出现了微妙变化。“为什么是你……凯……”“不……我……”凯转过头去，他不敢去正视罗莎的眼眸，而他的身体却在不断的颤抖着。

“为什么你还要犹豫！”一位身穿黑色铠甲地骑士缓缓地走进房间，“是……哥尔贝扎。”基尔巴特大声叫道。“原来你就是塞西尔……”哥尔贝扎冷冷地说，杨与基尔巴特想要上前阻拦，却被哥尔贝扎一伸手就给弹飞了，“去取水晶……”“遵命！”“凯！不要！”罗莎企盼着可以唤醒儿时的伙伴，凯的脚步似乎放慢了一些。哥尔贝扎冰冷的眼神又落到了罗莎的身上……“这

个女人看起来对你很重要……那么不妨让我带走她吧，各位下次见吧……”众人就这样眼睁睁地看着哥尔贝扎将罗莎带走了，罗莎并没有做丝毫的反抗，也许只有这样做才能保住心爱人的性命……凯取走了水晶，离开的最后他停在塞西尔的身边说：“下次你就不会有这样好的运气了……”空荡荡的水晶房间里，只留下倒在地上的三名男子和已经被眼前的一场变故吓得说不话来的小女孩莉迪亚。

莉迪亚使用白魔法为众人恢复了体力，既然水晶与罗莎被抢走已经成为了现实，再沮丧也改变不了什么。狼狈不堪的众人回到了宿屋休息，同时也为下一步的行动做着一些打算。

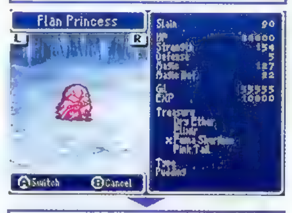
在这个世界上想要与巴隆相抗衡就必须有飞空艇，但这项技术却被它一个国家所垄断。巴隆虽然有着异常强大的空中力量，但在海上实力却很一般，这也许就是一个突破口。



杨提议说跟布法尔的国王申请一艘大船，从海路潜入巴隆内部，看能否搞到飞空艇并试着打听一下罗莎的下落。当杨问到袭击他们的龙骑士时，塞西尔实在是百感交集，这么长时间以来他一直都非常挂念着失散的凯，但却怎么也没想到会是以这样的一种方式重逢……凯的身上到底发生了什么，也许只有到了巴隆才能找到答案。

第二天一早众人在杨的带领下一起去见了布法尔的国王，国王得知大家的来意后爽快答应了备船的事情，并且还送给了塞西尔一把暗黑剑，作为一位曾经著名的僧侣，已经年迈的国王只能将所有希望都寄托在这些年轻人的身上，而作为布法尔最为重要的武臣的杨也破天荒地被国王派去协助塞西尔等人的行动，这的确是一位英明而又果断的一君之主。来到布法尔东方的码头，远远的就看见一艘大船停泊在岸边，因为这次是秘密行动，所以只有杨的妻子前来送行，与妻子寒暄了一会儿后，杨与众人带着国家的祝福与期盼，踏上了大船的甲板，迎面送来的海风吹动了起航的船帆，每个人的心里怀着不同的复杂的心情，而等待着他们的将是一场新的冒险……　　　　（未完待续）

塞西尔的防具Adamant Armor：在B5右下的房间内，使用在巨人机器中偷到的道具“Siren”，召唤出怪物Plan Princess，获胜后以较低的几率得到道具粉红尾巴（Pink Tail）。将尾巴交给地上世界岩石洞窟（Adamant Grotto）中的小人即可换取。



塞西尔的武器Ragnarok：从B6左边的细长通路回到B5，可以到达右上方放有武器的地方，打败看守的暗黑巴哈姆特后取得。

凯的武器Holy Lance：在B7层下方中间的洞穴内打败怪物Plague后取得。注意它上来就会对我方全体人员使用死亡宣告。

艾杰的第二把武器Masamune：在B8右下的平台上打败Ogopogo后取得。

下到B12就可以去见最终BOSS了，让塞西尔使用水晶后，BOSS就会显出原形，下面的战斗就全靠玩家自己的造化了！



GBA版的原创情节：

当完成巨人机器的情节后，回到地球上的米西迪亚村，来到水晶的房间后面的祈祷之塔，在这里可以任意的更换之前除泰拉外的所有伙伴。此时村庄右侧的试炼之山会多出一扇门来，进入后就是全新的迷宫。共八层，结构并不复杂，第八层在魔法阵的周围有五个平台，上面放的是原作中没有参加最后一战五名角色的强悍武器，只有能持有武器的角色在队伍中时才能够去挑战把守武器的BOSS。

武器名称（使用角色）	BOSS资料	备注
Apollo’s Harp（基尔巴特）	HP：55000 属性弱点：无 属性吸收：无	物理攻击反击
Hand of the Gods（杨）	HP：40000 属性弱点：无 属性吸收：火	—
Thor’s Hammer（西德）	HP：50000 属性弱点：无 属性吸收：无	—
Triton’s Dagger（帕罗姆）	HP：35000 属性弱点：无 属性吸收：无	—
Seraphim’s Mace（波罗姆）	HP：60000 属性弱点：无 属性吸收：无	地震攻击对后排无效果

白魔法

名称	效果
Cure	HP少量回复
Hold	使敌人进入麻痹状态
Scan	查看敌人资料弱点
Slow	降低敌人速度
Sight	效果同道具Dwarven Bread
Life	复活队友
Protect	增加物理防御
Cura	HP中量回复
Silence	使敌人角色沉默
Teleport	效果同道具Emergency Exit
Esuna	效果同道具Remedy
Berserk	进入狂暴状态
Blink	可完全回避两次物理攻击
Confuse	使敌人进入混乱状态
Shell	提升魔法防御力
Curaga	HP大量回复
Mini	把敌人变小
Dispel	解除己方的不利状态
Haste	加速行动
Float	使角色漂浮在空中
Reflect	魔法反弹
Curaja	HP完全回复
Full–Life	复活战斗不能并且全回复
Holy	圣属性攻击魔法

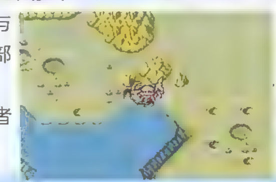
黑魔法

名称	效果
Fire	低等级炎属性魔法
Blizzard	低等级冰属性魔法
Thunder	低等级雷属性魔法
Sleep	使对方变成睡眠状态
Poison	使对方中毒
Blizzara	中等级冰属性魔法
Pig	变成/解除猪状态
Fira	中等级火属性魔法
Thundara	中等级雷属性魔法
Stop	使对方变成停止状态
Bio	无属性攻击附加HP徐徐减少
Toad	将敌人变成青蛙
Quake	地震攻击
Drain	吸收HP
Warp	后退一层迷宫
Blizzaga	高等级冰属性魔法
Firaga	高等级火属性魔法
Thundaga	高等级雷属性魔法
Break	石化
Osmose	吸收MP
Death	即死攻击
Tornado	使敌人变成濒死状态
Meteo	陨石魔法
Flare	核弹魔法

普通道具一览表

名称	效果
Potion	HP少量回复
Hi–Potion	HP中度回复
X–Potion	HP大量回复
Ether	MP少量回复
Dry Ether	MP中度回复
Elixir	HP与MP全回复
Phoenix Down	复活战斗不能的队友
Gold Needle	治疗石化状态
Maiden's Kiss	治疗青蛙状态
Mallet	治疗变小状态
Diet Food	治疗小猪状态
Eye Drops	治疗失明状态
Antidote	治疗中毒状态
Cross	治疗诅咒状态
Remedy	治疗绝大部分异常状态
Siren	召唤怪物
Gloden Apple	提升MHP100
Silver Apple	提升MHP50
Soma Drop	提升MMP10
Tent	在大地图或魔法阵进行回复
Cottage	在大地图或魔法阵进行回复并且有复活效果
Emergency Exit	从迷宫直接回到大地图或战斗时逃跑
Dwarven Bread	在地面上使用看到周围地图
Goblin	习得召唤魔法Goblin
Bomb	习得召唤魔法Bomb
Cockatrice	习得召唤魔法Cockatrice
Mind Flayer	习得召唤魔法Mind Flayer
Gysahl Greens	特定地点召唤出胖陆行鸟
Membership Pass	进入Toroia剧场的门票
Gysahl Whistle	主菜单召唤胖陆行鸟

关于通关后的隐藏要素“月之遗迹”的研究，因为篇幅关系将与剧情小说的后半部分一起登在下期，不便之处还请读者大人原谅！



在游戏中寻找自我，在游戏中品味生活的乐[illegible]。（[illegible]）男，16，山东省青岛市黄岛区法家园村，266500

马里奥赛车DS全解剖



前言

前几期杂志报道了咱编辑部里众人玩《马车》的火热劲，也对游戏的系统琢磨了个透。但是本期将要给各位读者上一套大餐，将《马车》的全部赛道完全解剖，以官方STAFFGHOST的方法详尽地介绍每一个赛道每一个弯道每一处陷阱的跑法，以及"战斗"模式特有的所有赛道的最全面地图。

采用精美绘制的大地图对赛道进行全面讲解，务必使读者完全了解游戏制作者对每条赛道的良苦制作用心。而关于本篇详解中出现的专业术语，比如"迷你加速"、"漂移"等，可以参看前几期杂志的《马车》介绍，对于赛车的选择也可以参考前几期的全赛车性能表，练习好技术后就可以把自己的最好成绩发布到《马车》的官网上，大家要为祖国争光哦。（目前笔者在官网上的成绩平均在80多名，而前10名的位置几乎都被美国的玩家占据了）

文、责/天意

FIGURE-8 CIRCUIT

单圈最佳成绩

0:31:500

STAFFGHOST成绩

1:36:481

8字形的赛道，是全部赛道中最基本的一条，全程只有2个弯道，其余的都是直线路程。在入弯时可以进行迷你加速的训练，一旦上手后还可以训练直道上的迷你加速。还是得提醒的是在漂移时一定要沿着内圈走，千万不要踩上草地，不然速度会下降很多。



正常行走路线

漂移路线

迷你加速路线

道具箱

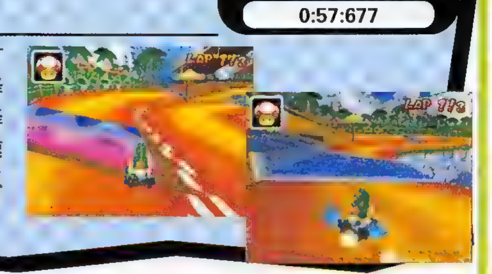
动漫无极限，游戏无极限，经典掌机游戏仍在继续。（邹思宇）
男，16岁，湖北省武汉市水果湖张家港小区9栋606，430071

YOSHI FALLS

单圈最佳成绩
0:19:000

STAFFGHOST成绩
0:57:677

整个赛道都围绕着中间的深涧，其中还有三条瀑布。赛道的迷惑性也很大，可以选择走瀑布中的路线和桥上路线，但是如果选择走瀑布中的话速度会降很多，利用迷你加速通过瀑布那么速度就不至于降太多，还可以利用之后的加速平台迅速将速度提升回来。



- 正常行走路线
- 漂移路线
- 迷你加速路线
- 道具箱
- 蘑菇加速点

CHEEP CHEEP BEACH

单圈最佳成绩
0:34:500
STAFFGHOST成绩
1:43:654

以海滨为背景的赛道，中途有不少可爱的海洋生物，不过它们是来阻挠赛车的，需要灵活避开。因为还有潮汐作用，所以遇到浅水可以利用迷你加速通过。经过途中的跳台飞起的时候可以按↑将赛车的车前略抬起一些增加空中飞行距离。



正常行走路线
漂移路线
迷你加速路线
跳跃路线
道具箱
蘑菇加速点
螃蟹
飞鱼

要点

在浅海中使用迷你加速！

在进入浅海前的陆地上就开始漂移，到完全进入海里后就开始使用迷你加速，迅速渡过海水，这样在上岸后依然能保证最佳的速度。



←第一圈时这里涌上来的海潮是浅海，第二圈后可能涌上来的就是深水，使用迷你加速将无法起到效果，这时就需要蘑菇加速了

没什么好说的，玩游戏别耽误学习！（秦啸林）
男，19岁，山东青岛上海路10号405户，266012

LUIGI'S MANSION

单圈最佳成绩
0:39:500
STAFFGHOST成绩
1:59:357

赛道穿过曲折的墓场，中途有幽灵混淆视线，还有移动的老树精挡路，而一旦陷入沼泽车速也将大大降低，使用迷你加速通过才是正确选择，此外还有需要用到蘑菇加速的捷径，选择适合的车辆获得最大的蘑菇数，许多路程需要连续做出迷你加速。



正常行走路线
漂移路线
迷你加速路线
道具箱
蘑菇加速点
移动的大树

DESERT HILLS

单圈最佳成绩

0:28:500

STAFFGHOST成绩

1:31:326

全是沙漠的一关，注意如果踩上路两边的沙漠，车速将下降，第二圈之后赛道上还将出现跳跃的火球，此赛道的难度相当大。如下图中所示，"S"形弯道可以使用一个蘑菇加速快速通过，这样将大大缩短路程。赛道中使用到迷你加速的地方不是太多。



正常行走路线

漂移路线

迷你加速路线

跳跃路线

道具箱

蘑菇加速点

移动的仙人掌

A

B

C

每一期掌机迷都是在期待与惊喜中到来。（罗崇舟）
男，18岁，河南省洛阳市036信箱50-08号

DELFINO SQUARE

单圈最佳成绩
0:37:500

STAFFGHOST成绩
1:54:601

赛道前半段都是在建筑物中通过，所以两侧的墙壁都需要注意不要碰上。赛道大部分地方对于漂移能力高的赛车十分有优势。中途还有一条近道"D"使用蘑菇加速并漂移可以将在砂地上的行进时间大大缩短。"E"吊桥会随着时间的经过而上升或下降。



正常行走路线
漂移路线
迷你加速路线
跳跃路线
道具箱
蘑菇加速点
木箱

要点

在空中飞翔吧!

如果来到此处是一跳台型加速坡，那么将能非常爽快地飞起，一定要将车的头部上扬，这样能多飞行一段距离。



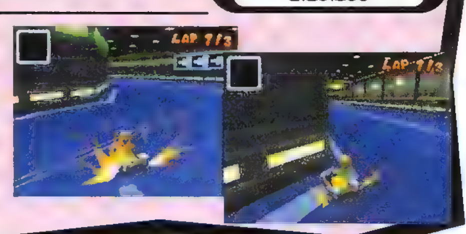
←每次经过此处时的吊桥都有可能处在不同的位置，有可能是平路，也有可能是跳台，速度会有一定影响。

WALUIGI PINBALL

单圈最佳成绩
0:47:500

STAFFGHOST成绩
2:23:288

坏路易的弹珠台，所以阻挡的路障增加了会碰到墙壁就反弹的小钢珠，只不过这里钢珠的体积有点大。还有不少地方的路面都是崎岖不平的，想要在这使用迷你加速的难度相当大。刚起跑后的那段加速路程非常痛快,着陆后必须立刻进行漂移和迷你加速。



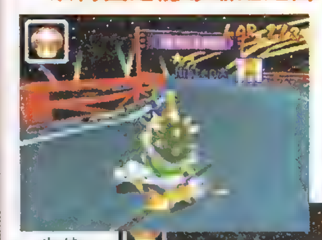
正常行走路线
漂移路线
迷你加速路线
跳跃路线
道具箱
铁球路线

要点

赛车的姿势一定要调整好!

进行跳跃后到A点着陆前在空中就要保持好车型，这样一着地就能使用漂移切着内圈过去，上直道前立刻使用迷你加速将速度提升上去。过完B点后立刻就要准备按着R键漂移拖过内圈。

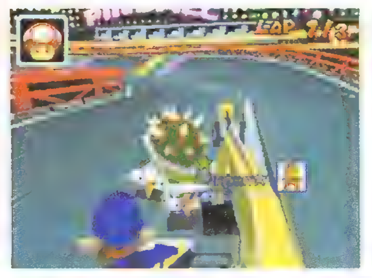
从内圈走能够缩短距离



←跳跃后就不能保持直线，选择漂移能力好的赛车将非常有优势。



→超过B点后，立刻按R键在空中飞跃，漂移是此处的重点。



←赛车水平着地速度不会减少。

游戏王EX2006好像快点玩，我的SP也快点修好吧！（庚龙）
浙江省丽水市遂昌县第三中学初三（8）班，323300

SHROOM RIDGE

单圈最佳成绩	STAFFGHOST成绩
0:41:500	2:05:123

赛道的整体形状像一只趴着的大青蛙，不过难度可一点都不小，因为赛道是在环山公路，所以许多在通过某个弯道后往往会发现一辆汽车迎面而来，如若躲闪不及就会被撞翻。而连续的迷你加速和通常行走的反复交替的路线不少，需要有很强的反射神经。

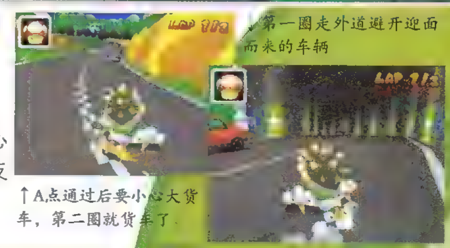


正常行走路线
漂移路线
迷你加速路线
道具箱
蘑菇加速点

要点

避开大货车!

在有大货车和公共汽车的场合要小心走到车辆的外侧，A点处要注意迎面来的反向车。



↓第一圈走外道避开迎面而来的车辆

↑A点通过后要小心大货车，第二圈就货车了

DK PASS

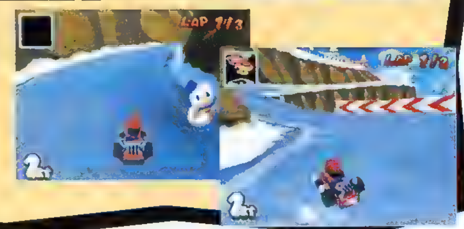
单圈最佳成绩

0:44:500

STAFFGHOST成绩

2:14:607

此关从下面的地图就看得出来，相当复杂,有滚动的大岩石不停地跳上跳下，还有雪人在关键的地段挡路。多处需要快速地反复使用迷你加速，还是得注意要严格地切着内弯。从加速跳台上起飞后一落地就需要开始漂移，进入直道前迷你加速。



正常行走路线

漂移路线

迷你加速路线

跳跃路线

道具箱

蘑菇加速点

雪人

大岩石

游戏带给我们欢乐，但也要控制好时间，不要成为近视！（苏斯瀚）

男，13，北京军区总医院七号楼三单元502，100007

TICK-TOCK CLOCK

单圈最佳成绩
0:37:500
STAFFGHOST成绩
1:54:903

好像和钟楼有着很深渊源的一关赛道，大部分路程都是在齿轮、表盘上通过，连途中的路障都是巨大的钟摆,不过倒也是相对简单的一关，全程使用到迷你加速的地方只有六处，其他的都是照常直走就可以了。需要的是在齿轮上行走时要顺着齿轮转动的方向。



正常行走路线
漂移路线
迷你加速路线
道具箱
钟摆

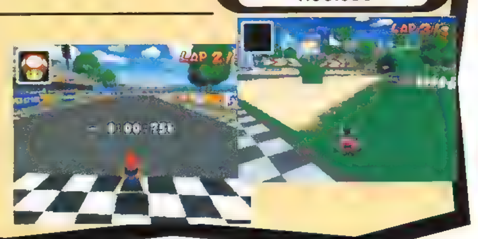
与地图上图标紧密相连

MARIO CIRCUIT

单圈最佳成绩
0:38:000

STAFFGHOST成绩
1:56:533

看似复杂的一关赛道，却是无比简单，主要考验的是连续的迷你加速的使用能力，左手拇指的疲劳度是相当严重的，如果经历了前面几关的修炼，在此就可以操作得很轻松。最后一圈使用迷你加速经过"A"点后，就可以立刻使用蘑菇加速通过那一片砂地。



- 正常行走路线
- 漂移路线
- 迷你加速路线
- 道具箱
- 蘑菇加速点
- 坏蘑菇仔
- 喷火花
- 水管花

要点

曲折道路上漂移前进!

前半的赛道都需要在弯角处连续的漂移后再漂移然后再迷你加速。需要注意A点要切内侧赛道。



↑通过这个弯角后立刻使用迷你加速

迷你加速后立刻漂移接着再次迷你加速



←稍微延缓一会再使用迷你加速，擦着内侧通过



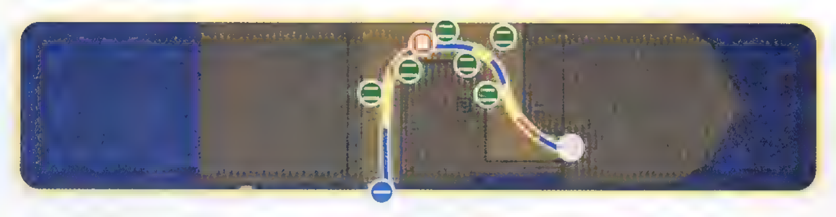
AIRSHIP FORTRESS

单圈最佳成绩
0:42:000

STAFFGHOST成绩
2:07:748

很爽快的一关，大部分都是直道，还有可以直接在空中飞跃的加速台，但是在经过螺旋状的城堡时若想快速通过的话必须得全程漂移，直到直道上时才可以使用迷你加速。途中的火焰栅栏根本不足为惧，倒是藏在井盖下的老鼠颇为讨厌。





正常行走路线
漂移路线
迷你加速路线
跳跃路线
道具箱
蘑菇加速点
杀手炮台
井盖
木箱
火栅栏

与地图上图标紧密相连。

WARIO STADIUM

单圈最佳成绩 0:16:800

STAFFGHOST成绩 0:50:688

来自于SFC版的一关，赛道没有什么太注意的地方，不过在经过水管群的时候需要提前漂移入弯。下方一大块三角砂地可以使用蘑菇加速通过。其实如果对自己的水平相当有自信的话可以在启动后那一长段直道上使用直线漂移尽量缩短时间。



正常行走路线
漂移路线
迷你加速路线
道具箱
蘑菇加速点
水管

要点

直道达到最大速度吧！

第一个弯道后就是很长的直线，加速性能好的赛车能够在此将速度加到最大。但是还需要注意到前方水管处就提前切内圈入弯，使用迷你加速。



↓稍微对车辆的姿势进行一下调整，速度就下降很多。

↑赛车的加速性能的好坏就在这体现出来啦。

《掌机迷》是富有魔力的，它会令菜鸟变成高手，让高手变为达人。（陈晓）
男，16，河北省保定市中华小区二区16号楼三单元401，071000

PEACH GARDENS

单圈最佳成绩

0:25:750

STAFFGHOST成绩

1:17:751

N64版的桃子农场赛道，由高低起伏的砂地构成，并且还有不少捣乱的鼹鼠会从洞中窜出，从驾驶的情况来看没有弯道，但是实际上还是可以使用迷你加速进行加速的，路上还有五处道具箱子，可以随机获得比较好的道具。



正常行走路线

漂移路线

迷你加速路线

道具箱

鼹鼠

BOWSER CASTLE

单圈最佳成绩
0:23:950

STAFFGHOST成绩
1:12:011

GBA版的赛道的复刻，从GBA时代走过的玩家一定还对此第一关赛道记忆犹新，远处的蘑菇城堡高耸，感觉很棒。路上还有两处可以使用蘑菇加速缩短路程，不过选择的赛车没有足够的蘑菇也可以使用迷你加速快速通过。



正常行走路线
漂移路线
迷你加速路线
道具箱
蘑菇加速点

我相信：《PG》在每个掌机玩家心中的地位都是不可撼动的。（明照山）
男，18，河北省秦皇岛市实验中学高三四班，066000

RAINBOW ROAD

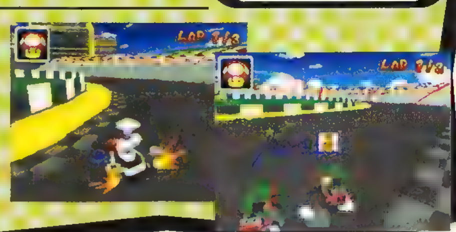
单圈最佳成绩

0:29:850

STAFFGHOST成绩

1:29:759

来自和NDS版最相近的NGC版赛道，因为游戏的系统相近，所以NGC上使用的技巧完全可以使用在此。在此不得不提一提的是外圈的连续加速的地方貌似可以速度提升，实际上这样完全没有在内圈使用漂移和迷你加速更节约时间。



正常行走路线

漂移路线

迷你加速路线

道具箱

瓦瓦狗

SNES MARIO CIRCUIT 1

单圈最佳成绩
0:22:670

STAFFGHOST成绩
1:08:027

从下面的大地图可以看得出来，只有三个地方是正常直走的，其他的地方全部是使用漂移和迷你加速的混合地段，可以说全程都是在加速和漂移中度过，左手手指的疲劳度是可想而知的。平均一圈只有一个蘑菇加速缩短时间，所以需要选择好赛车。



正常行走路线
漂移路线
迷你加速路线
道具箱
蘑菇加速点
水管

要点

坦克车与恶劣路面攻防战！

草地上车辆的速度将大大下降，但是这样恶劣的路面却对控制最好的坦克车毫无影响，这样就能大大地节约时间。同样对于砂土路面也可以在其上使用迷你加速节约时间。

坦克在恶劣路面疾走



↑经过A点时的恶劣路面上也要切内圈漂移。



←隐藏人物骷髅乌龟和其专用车辆在这赛道上极为耀眼。

最近快要期末考试了，学习非常紧张，GBA被老妈没收了，一度失落，然而有PG陪伴，终于又存了精神食粮。（胡金）男，16，安徽省淮南市第二十四中学联办班初三五班，232007

N64 MOO MOO FARM

单圈最佳成绩
0:42:800

STAFFGHOST成绩
2:08:781

越到后来的赛道使用到迷你加速的地方越多，可以看得出来这条路的路况也不是很好，有很多雪人挡路，两旁还有降低车速的雪地，不过本关唯一可以使用蘑菇加速的地方还是在雪地上，还是那句老话，在灵活运用技术的基础上选择合适的赛车。



正常行走路线
漂移路线
迷你加速路线
道具箱
蘑菇加速点
雪人

要点

发车就用漂移超过所有对手

虽然两边是雪地但是中间路面倒很正常，发车就使用漂移并立刻迷你加速能甩开所有对手。



↑一开始就要考验漂移的基本功是否过硬。



←一旦看到弯道的出口就要解除漂移的状态

GBA PEACH CIRCUIT

单圈最佳成绩
0:37:250

STAFFGHOST成绩
1:52:258

全是直角90度的弯道的一关，还有几处刚过弯就出现的加速器藏得比较隐蔽，踩上后将大大提高速度，由于本关没有蘑菇加速的地方，所以可以尽量选择一些速度比较快的车辆。尽管路上没什么很难过的弯道，但是还是得注意一下各种路障。



- 正常行走路线
- 漂移路线
- 迷你加速路线
- 跳跃路线
- 道具箱
- 火球
- 大石块

要点

目标!全直角过弯

同样开始后不久就需要使用漂移，由于基本都是直角的弯道，所以在漂移需要快速使用迷你加速，这样能大大缩短时间。



←赛道的内圈就是完全的直角，漂移的时候需要注意不要碰上了。

GCN LUIGI CIRCUIT

单圈最佳成绩
0:10:150

STAFFGHOST成绩
0:50:920

很经典的一关赛道，看过任天堂官方网站提供的直道漂移录像的玩家都将此关作为练习直道漂移的第二选择，因为赛道就是一个标准的环形体育场，掌握好过弯时漂移和迷你加速的提前时间就可以了，其余的直道如果想玩得BT点就继续漂移吧。



正常行走路线
漂移路线
迷你加速路线
道具箱

我马上要毕业了，GBA-SP被反锁，唯有PG是我的精神粮食。（姚敦辉）
男，15，湖北省襄攀市襄阳剧院，441021

SNES DONUT PLAINS 1

单圈最佳成绩
0:18:000

STAFFGHOST成绩
0:54:847

又是一条连续使用到漂移和迷你加速的赛道，全程使用到八处迷你加速和一处蘑菇加速，浅海和深海交替出现的海滨需要注意从中间穿越过就没有太大危险了，图中"C"处最佳选择是使用蘑菇加速，如果选择的赛车没有足够的蘑菇只好使用迷你加速通过了。



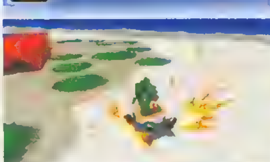
A
B
C

正常行走路线
漂移路线
迷你加速路线
道具箱
蘑菇加速点
飞鱼

要点

漂移和迷你加速连贯使用！

穿过A点后立刻快速地使用出漂移和迷你加速穿过浅海区，A点的右侧有深海，一旦掉进去就得重新来过。A点必须向左方向漂移，以确保安全。



↑A点处快速漂移并擦出红色火花。

↓此处有两种走法使用迷你加速或者使用蘑菇。



游戏适可而止，掌机不能没有，电池越多越好。（马昀恺）
男，17，无锡市第一中学高二11班，214000

N64 FRAPPE SNOWLAND

单圈最佳成绩

0:45:000

STAFFGHOST成绩

2:15:571

巧克力山赛道，使用雾化效果最佳的一关，也是很危险的一关，因为在那个180度的弯道右边山崖上会有三块大岩石不断滚落下来，一旦被砸上就会被带到左侧的深谷中。另外还有需要注意的是如果使用HVC-LGS的赛车的话将十分有利。



危险！大岩石来袭。

正常行走路线

漂移路线

迷你加速路线

跳跃路线

道具箱

蘑菇加速点

大岩石

要点

狭窄的山路也能漂移！

想不到这关全是在狭窄的山路上比赛，似乎有点头文字D的味道。不过依然进行飘移和加速哦，而且不可多得地在C处前可以使用蘑菇加速能飞得更远，把握好机会吧。



↓此处向左漂移通过A点，之后立刻使用迷你加速

↑第一个弯道处万千不能使用迷你加速通过这个"S"形弯道

玩游戏最重要的是享受过程，至于胜负，大可不必太过介意。（胡伟康）
男，18，广东省广州市培真路60号培英中学，510380

GBA BOWER CASTLE 2

单圈最佳成绩

0:35:500

STAFFGHOST成绩

1:46:581

来自GBA版且全是雨天的一条赛道，最大的障碍还是来自路上的水洼，如果踩上就会失去方向。赛道很长，必须注意每一条弯度较大的赛道都要使用到迷你加速，由于没有特别好的捷径，所以只在图中标出了比较理想的开始迷你加速的地点。



正常行走路线

漂移路线

迷你加速路线

道具箱

要点

穿行在雨中！

A点前有一很明显的水洼，就在直线的路上，小心回避。B点直走就能避开连续的水洼。



↑开始时的水洼要灵活避开

←漂移开始后需要跳跃着向右侧靠近

虽然中国大陆没有一个良好的掌机游戏大环境，但是《PG》承担起玩家和掌机交流的媒介有这点就够了。（孙恩玉）男，19，北京市海淀区中关村大街59号东风六楼214室，100872

GCN BABY PARK

单圈最佳成绩
0:30:000
STAFFGHOST成绩
1:30:600

又是一条有很多行动的车辆阻挡的赛道，关于此赛道也没太多需要交代的，中间那条上坡的分支路线如有蘑菇加速就冲上去吧，如果没有那还是老老实实地过弯加速。不过还是得高度集中精神，因为这关的车辆有正面驶来的也有同方向的。







要点

注意交通安全哟!

进入A点后两次连续的迷你加速。第二圈后借助赛车的小体积走左侧的内线避开大型车体。

中间穿过开始的公共汽车!



←赛车的体积较小，从左侧狭小的空间穿过，如果选择的人物和车辆体积比较大的话就很考验技术了。

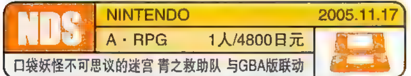
→第一圈时走外侧相当安全

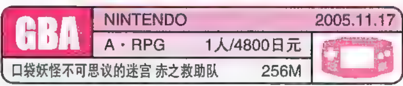


→第二圈开始后左边的内侧通道都很安全，能躲开大逆马路杀手的袭击



文/PMGBA 责编/暗凌





地图资料



01、小森林（ちいさなもり）
02、电磁洞穴（でんじはのどうくつ）
03、钢铁山（ハガネやま）
04、怪异森林（あやしいもり）
05、沉默山谷（ちんもくのたに）
06、雷鸣山（ライメイのやま）
07、壮丽峡谷（おおいなるきょうこく）
08、青色洞穴（ぐんじょうのどうくつ）
09、火焰山（ほのおのやま）
10、树冰森林（じゅひょうのもり）
11、冰雪灵峰（ひょうせつのれいほう）
12、地下熔岩（マグマのちてい）
13、天空之塔（てんくうのとう）
14、吵闹森林（さわぎのもり）
15、远吠森林（とおぼえのもり）
16、暴风海域（あらしのかいいき）
17、银色海港（ぎんのかいこう）
18、陨石洞穴（いんせきのどうくつ）
19、火焰大地（ほのおのだいち）
20、闪电大地（イナズマのだいち）
21、北风大地（きたかぜのだいち）
22、遥远灵峰（はるかなるれいほう）
23、西之洞窟（にしのどうくつ）
24、北野山脉（きたのさんみゃく）
25、地狱山谷（ならくのたに）
26、地下遗迹（ちていいせき）

27、许愿之洞（ねがいのどうくつ）
28、黑暗洞穴（やみのどうくつ）
29、沙漠地带（さばくちたい）
30、南边洞穴（みなみのほらあな）
31、飞龙丘陵（ひりゅうのおか）
32、太阳洞穴（たいようのどうくつ）
33、暗夜遗迹（あんやいせき）
34、广阔的海（おおきなうみ）
35、瀑底之潭（たきつぼのいけ）
36、图腾遗迹（アソノ-ソのいせき）
37、幸福之塔（しあわせのとう）
38、尽头之海（さいはてのうみ）
39、清澈之林（きよらかなもり）
40、异变洞穴（いへんのどうくつ）
41、残岛（のこされたしま）
42、不可思议海（ふしぎのうみ）
43、幻想海峡（げんそうかいきょう）

备注：第40－43号迷宫得到方法不明，目前只能通过金手指得到，正常情况下单机只能得到前39个迷宫。不过386只精灵都能在这39个迷宫抓到，所以能否得到这4个迷宫并不会影响到游戏进度。



27个区域及其容纳的精灵数：

1、草地区域（そうげんエリア）

美丽的草地(うつくしそうげん)	12
蓝天的草地(あおぞらそうげん)	13
神圣的地带(せいなるだいち)	3(专供三圣兽)

2、河流区域（かわエリア）

水花飞溅的河流(ジャブジャブがわ)	7

3、东部森林区域（ひがしのもりエリア）

冒烟森林（かげろうのもり）	14
飞行森林（ひしょうのもり）	12
茂密森林（じゅかいのもり）	9
健康森林（げんきのもり）	15

4、东部区域（ひがしのみずうみエリア）

瀑布湖泊（たきのみずうみ）	4

5、东部池塘区域（ひがしのいけエリア）

球状池塘（おたまがいけ）	9

6、荒废区域（あれちエリア）

荒废的大地（あれただいち）	5
磁性岩石地面（じりょくのいわば）	3
雷电高原（かみなりこうげん）	11

7、沙漠区域（さばくエリア）

灼烧沙漠（しゃくねつさばく）	7

8、南方的草地区域(みなみのそうげんエリア)

狩猎区（サファリ）	15
野外的草地（やせいのそうげん）	13

9、丛林区域（ジャングルエリア）

丛林（ジャングル）	13

10、遗迹区域（いせきエリア）

史前遗迹（こだいいせき）（三神柱的居住地）	6
远古的会所(いにしえのせきしつAN)	14
远古的会所(いにしえのせきしつO?)	14

我所在的城市没有几个喜欢掌机的，都玩PS2或XBOX。没有知己啊！（刘正）
男，15岁，江苏省兴化市英武路21号楼102室，225700

11、火山区域（かざんエリア）

燃烧的草原（やけのはら）	10
火山口（ふんかこう）	7
巨大的陆地场地（だいちのそこ）（专供古拉顿）	1

12、西部森林区域（にしのもりエリア）

蘑菇森林（キノコのもり）	7
复原森林（いやしのもり）（专供雪拉比）	1
交互森林（へんげのもり）	6
隐蔽森林（しのびのもり）	9

13、池塘区域（いけエリア）

贝壳池塘（こうらのいけ）	10

14、北部岛屿区域（きたのしまエリア）

传说中的岛屿（でんせつのことう）（专供三神鸟）	3

15、洞穴区域（どうくつエリア）

回声的洞穴（きょうめいどうくつ）	11
龙的洞穴（りゅうのどうくつ）	3
岩石洞穴（がんせきどうくつ）	4
谜的洞穴（なぞのどうくつ）（专供超梦）	1

16、沼泽区域（ぬまエリア）

葫芦沼泽（ひょうたんぬま）	8
剧毒沼泽（どくのぬま）	6

17、山脉区域（さんみゃくエリア）

鲜绿的山脉（しんりょくのやま）	12
陡峭的山脉（きりたつたやま）	9
月光的山脉（つくよみやま）（许愿星住在这里）	6
训练的山脉（しゅぎょうのやま）	1
黑夜的山脉（くらやみとうげ）	13
五彩的山顶（にじのいただき）（专供凤凰）	1

18、冰山区域（ゆきやまエリア）

冰洞（こおりのどうくつ）	7

19、北部湖泊区域（きたのみずうみエリア）

神秘的湖泊（しんぴのみずうみ）	4

20、被抛弃区域（はいきょエリア）

独自研究的学会(さびれたけんきゅうじょ)	7
抛弃的发电厂(むじんはつでんしょ)	6

21、北部海洋区域（きたのうみエリア）

富饶的海洋（ゆたかなうみ）	9
寂静的海洋（しずかなうみ）	4
深海的水流（しんそうかいりゅう）（专供洛基亚）	1

22、北部海滨区域（かいがんエリア）

浅谈海滨（あさせのかいがん）	5
冰山海滨（りゅうひょうかいがん）	5

23、（天空区域）てんくうエリア

动态天空山顶(れつくうのいただき)（专供天空龙）	1

24、西部岛屿区域（にしのしまエリア）

最终的岛屿（さいごのしま）（专供梦幻）	1

25、西南部岛屿区域（なんせいのしまエリア）

未知的岛屿（とざされたしま）（专供迪奥西斯）	1

26、南部岛屿区域（みなみのしまエリア）

南之岛（みなみのことう）（专供水都）	2

27、南部海洋区域（みなみのうみエリア）

财富的海洋（たからねむるうみ）	10
深海的场所（しんかいのそこ）	12
海底的巨洞（かいていどうくつ）（专供海皇牙）	1

备注：地图上数字代表大的区域，由列表中的阿拉伯数字表示，每个大区域中包含1–5个小区域。（ ）内指该区域能够容纳的精灵数。

变色龙捕捉

全国图鉴编号为No.352的变色龙，在宝石版的时候就要天思奇力来捕捉它，不过很容易捉到。同样，在迷宫里也需要用特殊的方法才能遇到它，但不同的是，变色龙是这次迷宫里最难捉到的PM之一。

捕捉条件：主角90级以上+装备朋友缎带（2E ともだちリボン），这样的话捕捉率可以提升340点，使捕获率从负数–339（不可能捕捉到）变为正数1，即使如此，捕获率也只有千分之一。

遇到方法：在所有迷宫都会随机遇到有变色龙主持的杂物地摊（在里面可以发现比较稀有的道具哦）。



期待FE for DS的消息！（汤澄莹）
女，15岁，湖北省武汉市，430074

只要踩上某个物品，系统就会弹出如图的框。

第一项：放入背包

第二项：交换道具

第三项：使用

第四项：投抛道具至前两格（如果和道具重叠就会消失）

第五项：道具说明

选择需要某项物品（道具栏内会显示该道具，名称后面有价格提示）后走出地摊，变色龙就会过来向你索求消失的物品金钱，如果不给钱的话，变色龙就会联系同伴过来向你挑战（如果不走出这一层，变色龙会持续出现，一只接着一只，源源不断，非常恐怖！）。

对战心得：先来看看变色龙的资料：体值：HP195、物攻96、特攻93、物防77、特防71，招数：噪音+乱搔+替身+原始力量。

虽然从体值上看起来强度一般般，不过它会配合噪音来降低你的物防2级（而且效果要到离开该层后才消失），可言之让它对你噪音几下再加上连续攻击技能对你的伤害有多大！不过只要找到机会使用强化物防/攻击技能的话，就可以减轻伤害和秒它们了。建议换只钢/岩石类型的PM，可以把伤害减到最低。尽管如此，它几乎比游戏中任何的神兽都厉害，没把握就不要轻易挑战吧！

攻关释疑

一、概述

——首先，能简单介绍一下这款游戏吗？

《口袋妖怪不可思议的迷宫》由Nintendo和Chunsoft联合出品，以《不可思议迷宫》为核心系统，加入了《口袋妖怪》的人物、道具、技能等，可谓融合了两个系列的精髓。继承了老任的风格，本游戏分为两个版本发售，分别是GBA版的《赤之救助队》和DS版的《青之救助队》。

——GBA版和DS版有什么区别呢？

两者在剧情和迷宫上几乎都是相同的，只是出现的PM和道具有细微的差别。另外，DS版也用到了双屏、触摸等机能，使游戏更为方便。

二、PM的捕捉、使用与培养

——本作中哪些PM可以作为主角和刚开始的搭档呢？

根据游戏刚开始时回答问题的结果，有16种PM可能成为主角，它们分别是小火龙、杰尼龟、妙蛙种子、火球鼠、小锯鳄、菊草叶、小火鸡、水跃鱼、草蜥蜴、皮卡丘（以上其实就是前作所有版本的主角啦）以及玲珑猫、伊布、可拉可拉、可达鸭、喵喵和腕力。前作所有版本的主角可以选择作为刚开始的搭档，但属性不得与主角相同，比如主角是杰尼龟，就不能再选择杰尼龟、小锯鳄和水跃鱼作为搭档了。

——如何捕捉PM？

当完成剧情的前三个迷宫后，胖可丁就会出现在集市中，可以向它购买朋友区域。之后打死与朋友区域对应的PM，只要队伍有空位，该PM就有一定几率加入。不过，并不是迷宫中所有的PM都能捕捉的。

——神兽打死了还会有吗？如何捕捉神兽呢？

与前作不同，神兽被打死后并不会消失，因此我们只要再闯一遍迷宫就又能遇见它了。神兽的捕捉方法与一般的PM是相同的。

——救助队的队长（主角）能够更换吗？

通关后可以，只要去朋友区域与该PM预约，再与之对话选择第二项即可。在通关后的迷宫中也能够交换队长。





——为什么我的PM等级很高了还不进化？

通关后，地震鲶鱼那里会出现一个洞穴，需要到那里才能进化。

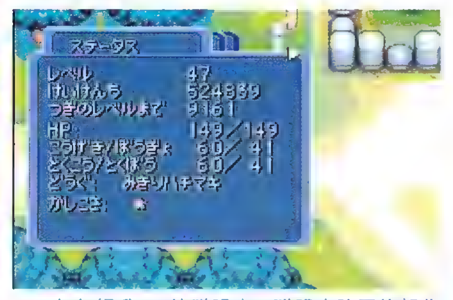
具体方法如下：让PM单独去这个洞穴（不能预约了其他PM）。如果是直接根据等级进化的，则进去后直接点选两次第一项。如果要使用道具进化，则选择第一项后再选第二项，选择需要的进化道具。

——那么前作需要通信进化和亲密度进化的PM



在本作中应该如何进化？

本作中有一件道具叫通信线（**つうしんケーブル**），利用它就可以代替以前的真实通信线进行通信进化，也就是说通信进化在本作变为了道具进化。而亲密度进化在本作中演变为聪明度进化。在PM强度列表中就能查看到PM的聪明度，用星形表示。聪明度进化的要求是聪明度达到5星。



——如何提升PM的聪明度？聪明度除了使部分PM进化外还有什么作用？

以**グミ**为后缀的道具就是用来给PM增加聪明度的，但这些道具在迷宫中直接吃是无效的，必须到朋友区域与PM对话选择喂食才有用。PM食用了以后除了会增加聪明度外，能力还会随机增长一点。



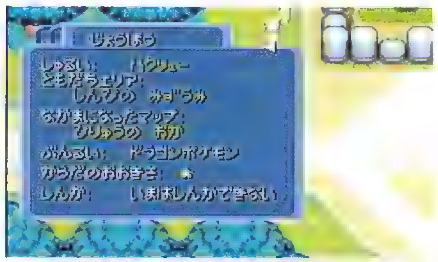
不过**グミ**也是分属性的，PM只有食用对应的**グミ**时才能取得最好的效果，具体对应关系如下表：

あおいグミ	水系
あかいグミ	火系
きいろグミ	电系
きんいろグミ	超能系
ぎんいろグミ	钢系
くろいグミ	恶系
こんいろグミ	龙系
しろいグミ	普通系
そらいろグミ	飞行系
だいだいグミ	格斗系
ちゃいろグミ	地面系
とうめいグミ	冰系
はいいろグミ	岩系
みどりグミ	虫系
むらさきグミ	鬼系
ももいろグミ	毒系
わかくさグミ	草系

当然提升聪明度不只是为了进化那么简单，聪明度高的PM在战斗时就会表现得很“聪明”，比如优先攻击低HP的敌人、优先攻击属性相克的敌人、自动避开陷阱等等。所以为了让PM变聪明，大家努力的收集**グミ**吧。

——PM还有体型的差别？

是的。查看PM强度的第三个标签，其中星形的多少就代表了PM体型的大小（注意不要跟聪明度的星形搞混了）。



救助队中PM的体型总和不能超过6星。如果已经达到6星，那么即使队伍中的PM没有满4个也不能捉PM了。因为大多数神兽的体型都是4星的，所以在捕捉神兽时体型总和不要超过2星，否则神兽可是不会加入的哦！

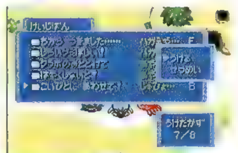
——本作中有没有386以外的PM存在？

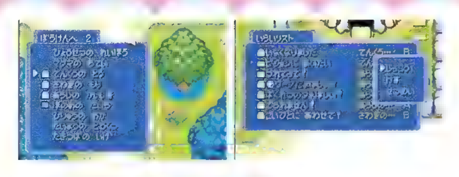
确实存在。游戏中是有刚比兽的，但不能通过正常途径得到，只能靠修改。另外当达到一定的要求后，救助中心门口还会分别出现小胡说树、小魔偶、玛狃拉和鲁卡里奥的雕像。

三、委托的接受与完成

——如何接受委托？

首先查看大嘴鹏小屋门口的公告板，会看到不少委托，选择第一项后委托就会进入自己家门口的信箱。打开信箱后选中委托选择第一项，信封就会被打开，这样就接受了委托。之后前往迷宫，在迷宫名之前会有打开的小信封作为标记。





——怎样了解委托的内容呢？

打开委托就能了解到委托的具体内容。**いらいぬし**：委托人；**もくてき**：任务目的；**ばしょ**：地点；**むずかしさ**：难度；**おれい**：报酬；**ふしぎなメール**：救助密码。

——委托一般有哪些任务目的？

一般有如下目的：1、救助迷宫中受困的PM；2、把指定道具交给迷宫中的PM；3、在迷宫中寻找指定道具；4、保护PM去迷宫中见他的朋友，该PM会在进入迷宫时出现；5、带指定同伴去见迷宫中的PM。

——似乎保护PM去见朋友是最难的，能否谈谈其中的技巧？

需要保护的PM等级都只有1，可以说非常弱小，到后期的一些迷宫中甚至会被秒杀，所以保护时一定要小心，绝对不能让它与敌人同排或是处于敌人的攻击范围内。遇到大批敌人时要善用远程攻击和范围攻击，而遇到有全屏攻击技能的PM一定要优先杀死，不能让其有出招的机会。当被保护的PM的HP不足时，要及时投掷补血道具，如果能带上复活种子那当然是再好不过了。

——救助点是什么？如何查看？

救助点由完成委托的多少决定，在迷宫以外的地方按B就能查看（括号里的数字就是）。根据委托难度的不同，完成后会得到相应的救助点，难度越大得到的点数也自然越多。很多情况下卡剧情都是因为救助点的不足。另外当救助点达到15000点时，救助中心门口还会出现路卡里奥的雕像。



四、迷宫冒险

——什么是满腹度？如何查看？

满腹度是迷宫系列的特色之一。满腹度通俗的说就是PM肚子饿的程度，每10回合消耗1，一旦下降为0，HP就会逐渐减少。在迷宫中按B就可以查看。同伴也是有满腹度的，但不会减少，只有做队长时才会消耗，但同伴的满腹度一旦下降为0就不能移动。常见的恢复满腹度的道具有苹果（**リンゴ**）等，另外食用所有种子和果子都会恢复5点满腹度。

——为什么有些迷宫进不去？

有些迷宫需要带上会乘浪、潜水、登瀑、飞天等技能的同伴才能进入。具体需要的技能可以从提示的绿色字得知。



——能否介绍一下PM的攻击方式？

PM的攻击方式主要分为三种。其一是直接按A的普通攻击，其二是按B选第一项使用技能攻击，其三是使用石头（**ゴローンのいし**）、铁针（**きんのキバ**）等投掷道具进行攻击。

——我方PM在迷宫中被打死有什么后果？

在任何情况下，队长被打死就宣告委托失败，所有PM被送回救助中心，身上的金钱和道具会丢失。在通关前，刚开始选择的搭档也不能死亡。刚刚捕捉的PM如果被打死的话就会就此消失，而如果是从朋友区域里叫出来的同伴，被打死后还可以再从区域里找回来。

——为什么打死同样等级的同种PM获得的经验却不同？

这取决于打死该PM的那回合使用的攻击方式，普通攻击获得的是100%的经验，使用技能攻击是200%，使用连结攻击则可得到300%的经验。如果在战斗期间敌人没有使用技能，则经验要减半。同伴的多少不会影响经验的取得。所以练级最有效率的方式就是带尽量多的同伴，并

尽量多地使用连结技能。

——迷宫中的水域、岩浆等地形能否进入？

可以的。水系以及其他一些水生PM能进入水域，火系PM能进入岩浆。漂浮在空中的PM可以进入所有这些地形，不过非火系的PM进入岩浆都会烧伤。注意这里的漂浮PM并不是仅仅指有浮游特性的PM，而是指以漂浮为行动方式的PM，比如部分飞行系PM、勇吉拉、小磁怪等等。鬼系PM可以穿墙，但在墙壁中每走一步都要消耗5点满腹度。能进入这些特殊地形的PM不要与不能进入的PM交换位置，否则该PM就会瞬移到其他地方去。携带**つうかスカ-フ**或者聪明度达到顶点的PM都可以进入所有的特殊地形和墙壁。

——有没有什么快速恢复HP的办法？

除了使用道具外，可以同时按A+B原地恢复HP，但会消耗满腹度。携带**かいふくリボン**的PM，HP回复速度会加快。

五、技能与道具的使用

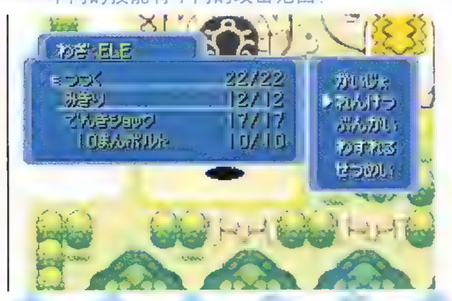
——什么是连结技能？如何连结？

连结技能就是一回合使用多个被连结技能，最多可以把4个技能连结起来使用。连结的方法是首先用R+上/下调整技能的顺序，之后到集市的毒布丁那里选择要连结技能的PM，把光标放在要连结的第一个技能前，选择**れんけつ**进行连结，一次150元。在迷宫中还可以用连结盒（**れんけつばこ**）连结技能。连结技能的PP值与被连结技能中PP最少的一个技能相同。当被连结的技能中有一个技能PP为0时，技能会自动分解。

——已经遗忘的技能能让PM重新学得吗？

可以。同样是去毒布丁那里，选中指定的PM后选择最后一项就可以回想起已经忘记的技能了。

——不同的技能有不同的攻击范围？



是的。一般的技能只能攻击前方一格的敌人，电光火石、神速等技能能攻击前方2格内的一个敌人，十万伏特等技能能攻击周围8格内的所有敌人，双针、骨棒投掷等技能能攻击前方一直线上的一个敌人，暴风雪、热风等技能能攻击全屏所有敌人，地震等技能则能攻击全屏所有PM，连同伴也不例外。

——本作中高速移动等强化速度的技能有什么用呢？

高速移动最多可使用三次，使用一次一回合可行动两次，使用两次则是行动三次，使用三次可行动四次。同样的，弱化敌人速度的技能可以使敌人行动的频率降低。

——给同伴携带什么样的道具比较好呢？

可以给它们携带投掷道具，这样它们遇到敌人后会自动进行投掷攻击；也可以让它们携带回复道具，这样它们在低HP时会自己使用，或是在其它PM低HP时投掷。

——那些有负作用的道具有什么用？

把这些道具向敌人投掷，就能使敌人处于不利状态。比如向敌人投掷**すいみんのタネ**就能够使敌人睡着。

六、其他

——我用模拟器玩GBA版的《迷宫》，为什么不能存档？

把存档方式设置为flash 64k，如果还是不能存档的话就使用模拟器的即时存档功能吧。

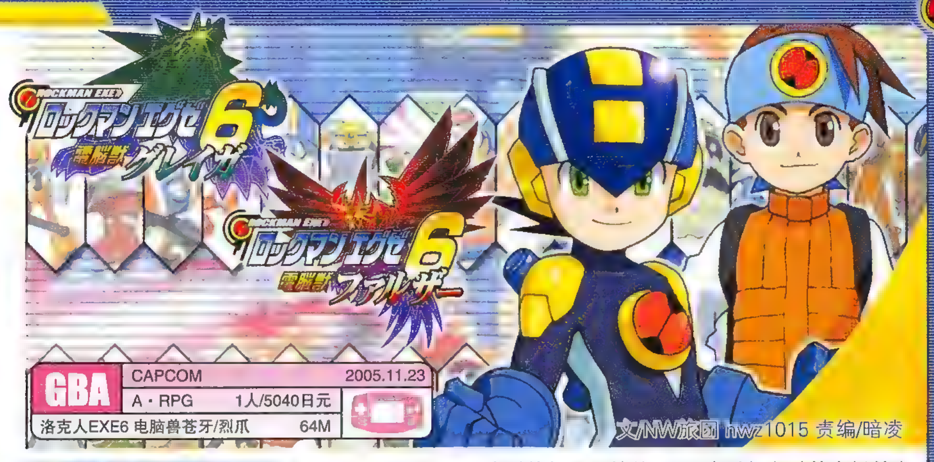
——听说DS版的《迷宫》存在严重Bug？

是的。如果在玩DS版《迷宫》时，GBA卡槽插的不是GBA版《迷宫》就可能导致GBA卡带的存档丢失。为此老任已经招回了DS版的《迷宫》。国内的玩家肯定无法享受到这样的服务，只能自己当心了，玩的时候GBA卡槽不要插其他卡就是了。

——什么时候会有中文版的《迷宫》呢？日文看不懂啊！

其实不少玩家都在抱怨这个。不过在笔者完稿时，还没有任何汉化版的消息，玩家只有耐心等待汉化了。

学习和玩要合理。（汤磊）
男，16岁，南京市雨花台区雨花台中学高一（4）班，210012，QQ：415497892



文/NW旅团 hwz1015 责编/暗凌

隐藏要素

1、骨头标志与网络中的障碍物

许多网络都有一种骨头标志的东西，需要在天空镇内部的那个喷头处上线，从里面的领航员那里花3000元购买道具，然后调查骨头标志就会有拉修（狗）出现并且帮忙铺路，一个道具只能铺一个，把路全铺完可是需要一大笔资金，这也是游戏中比较耗钱的地方。各种属性的障碍物，这个相当简单，就是很麻烦，需要用相应的领航员去调查这些障碍物才能打开它们，比如天狗人去除风等等。

2、骷髅门的开法

和以往一样需要WWW的ID，先去黑暗网络1区的右上方调查那个关闭的电子门，这里需要密码才能打开，和边上的黑暗领航员对话，他也不知道密码。在天空镇电脑室的一堆气罐的地方上线，可从里面的网络精灵口中得到密码729，当然如果事先知道密码就不用这么麻烦了。门打开后进入黑暗网络0区，从一个台阶处上去会看到一个黑暗领航员，与之对话可花3000元购买WWW的ID，买下之后就可以开启各个网络的骷髅门了。

3、太阳少年事件

太阳少年事件必须由洛克人来完成。调查绿镇网络2的圣诞树后侧会出现选项，选择是将进入黑暗网络0区，一路走到尽头会遭遇弗尔特，由于游戏中期就可以来这里，所以有些难度，但如果是游戏后期或通关后再来就没什么问题了，将他打败后会得到一把钥匙。用那把钥匙打开地下网络2右上方的电子门，从而进入**イモ–タルエリア**（不朽的网络），一路往前走，走到一个黑洞前发生剧情，伯爵出现，战斗开始，任何攻击对他都是无效的，3回合后加戈骑着摩托前来救援。暂时逃过一劫，看来要打败伯爵还是需要太阳的力量，加戈给洛克人一把太阳钥匙，带着这把钥匙来到黑暗网络2，右边有个电子门，调查后输入密码012后进入黑暗网络**ゼロ**的另一侧，在这里能找到关在电子门里的天鼓大人（太阳使者），用太阳钥匙打开电子门与天鼓对话后，回到与伯爵战斗的地方，这次终于可以伤到他了，战斗胜利后大家再次分开，别忘了捡起地上掉落的伯爵芯片。

4、墓地

用一张**マシ–ンソ–ド**打开黑暗网络2上方的电子门，进入黑暗网络3，这里全是隐藏道路，慢慢贴着边找路吧。走到中间那里将看到一个像旋涡一样的**グレイブヤ–ド**入口，需要收集100种普通芯片才能进入，进去**グレイブヤ–ド**后就收到不明邮件，得到一张芯片。一直往里走，路上有很多需要同伴才能打开的障碍物，里面基本都是物品和一些黑暗领航员（会告诉你压缩码），那些墓碑上有着所有EXE系列登场过的领航员名单，其中还包括NGC版的ZERO等人。通往2区的门需要全部超级芯片收集齐全，由于这次超级芯片全是领航员芯片，所以并不难收集。2区还会遇到电子门挡路，开启条件是全普通芯片收集齐全，由于篇幅的原因，无法介绍所有芯片的拿法，这就要看大家的本事了。2区台阶尽头处将遭遇弗尔特SP，他可不是好对付的，攻击力很强，没有好的芯片组合战术最好别惹他，将其干掉将得到他的究极芯片。再次回到这里，会发现2区的几个墓碑在发光，调查之后可以打RV级别的敌方BOSS，可惜只有WWW组织的那几个，全打完后就能在老地方遇到弗尔特SP，此方法可以无限次挑战。打完弗尔特SP后来到地下网

掌机迷真的很好呀！我都看了两年多了，看了还想看呀！（郑朝元）
男，18岁，浙江温州雪山路67弄17幢9号，325000

络2当初打败卡尼鲁的地方将遭遇兽化洛克人SP以及弗尔特BX，兽化洛克人就不用说了，根据版本不同，兽化形态也不同，弗尔特BX也一样，他将吸收另一版电脑兽的力量，并在战斗中使用相应的绝招，他会根据玩家站立位子来改变攻击方式，是本游戏最难对付的BOSS，小心应付吧，2个都干掉后获得一张究极芯片。

5、游戏完成度

A：通关一次；

B：普通芯片全齐；

C：超级芯片全齐；

D：究极芯片全齐；

F：P.A全齐；

G：打败弗尔特SP。

完成以上6个条件后，最终BOSS将会变为SP，通关画面也会有变化。

H：打败布鲁斯FZ(35个任务全完成后挑战）；

I：隐藏芯片收集齐全（另一版本的芯片+与太阳连机的隐藏芯片）；

J：病毒等级战全通过（未确认）。

全领航员地点

朋友的那5个就不用说了，两个版本所在地点一样，其他几个敌方BOSS会在网络中的某个地点踩点出现EX，打倒后在该网络区域随机出现SP。

布鲁斯：通关后在秋原町热斗家门口找炎山，任务板上除隐藏任务以外的26个任务全完成将变为布鲁斯SP，35个任务全完成后将收到炎山的电话，去学校6-1教室找炎山可挑战布鲁斯FZ。

爆炎人：中央网络2；

潜水人：海滨网络2下层；

杂耍人：中央网络3；

审判人：绿镇网络2；

元素人：天空网络1咖啡店附近；

卡尼鲁：地下网络2的大平台；

伯爵：不朽的网络；

兽化洛克人SP：隐藏剧情中将其打败后，墓地网络1随机遇到；

弗尔特BX：隐藏剧情中将其打败后，墓地网络2随机遇到。

委托任务

在明日太的商店里面调查靠左边电脑屏幕即打开任务板，在这里可以完成各种支线任务，从中获得很多稀有的芯片和道具，25-35号任务是隐藏任务，需要去日本购买周边产品才能出现，用模拟器的人就用金手指吧

02000290：03020100

02000294：07060504

02000298：0B0A0908

0200029C：0F0E0D0C

020002A0：13121110

020002A4：17161514

020002A8：1B1A1918

020002AC：1F1E1D1C

020002B0：2120

020002B2：22

020065B0：23

02001FF4：FFFF

02001FF6：FFFF

02001FF8：E0

任务01 ★

完成方法：去学校的6-2班教室，在那里与一女孩对话，然后在黑板处上线，干掉里面的4个病毒再出来与女孩交谈就可以了。

报酬：10个BUG碎片。

任务02 ★

完成方法：到学校门口与一个老太婆对话，她要找一样东西，调查自己家边上的小树（两棵树连在一起）即可找到，交给她后任务完成。

报酬：芯片锁定容量2MB。

任务03 ★

完成方法：去学校职员室与右边的老师对话，得到3000元，钱别花了，这是要给人的，然后从海滨网络1进入**ヌイグルミやの**电脑，与里面的女性领航员对话会得到一样道具，把它交给委托人就行了。

报酬：道具**さんこうしよ**（查看后可得到数字码）。

任务04 ★★

完成方法：在中央网络1的揭示版边上与绿色领航员对话，给他一张**ガンデルソル**1C就可以了。

报酬：HP最大值+20。

任务05 ★

完成方法：从学校职员室那里的电脑处上线进入**ロボせいぎょ**PC**の**　　1，在里面与绿色领航员对话，他想借钱，选择借钱的数量，最多10000元，把钱给他后任务完成。

报酬：过段时间再来找他可获得当初借给他10倍的金钱。

任务06 ★

能认识到掌机玩家，我很快乐，因为他们给我带来了更多的快乐！（梁晶）
女，9岁，广东省湛江市霞山区明扬嘉苑A栋4门707，524005

完成方法：海滨网络3的商店边上找到青色领航员，他需要一张芯片，把ド－ルサンダ－1A给他任务就完成了。

报酬：芯片锁定容量1MB。

任务07 ★★

完成方法：到水族馆去找一个胖女人，她会给你10000元，到海滨网络1的下层找那些领航员购买物品，トロ、ウニ、ハマチ、タイ、カズノコ、イクラ、アナゴ、エビ这几样东西在每个领航员手上都是不同的价格，自己选择吧，东西买完后交给委托人后任务完成。

报酬：道具ひみつのメモ（查看后可得到数字码）。

任务08 ★★

完成方法：在水族馆墙壁上的大电视处上线来到すいぞくかんのHP，与茶色领航员对话，原来是要拍战斗镜头，然后再找边上的黑暗领航员对话，选择正确的台词132后进行战斗，战斗结束再选择32就可以了，找边上的委托人拿报酬吧。

报酬：HP最大值+20

任务09 ★

完成方法：去绿镇的最右边的大木桩处与委托人对话，然后去海滨网络1下层找两个被黑暗领航员威胁的领航员，与那家伙对话后开打，战斗胜利后回去找委托人。

报酬：芯片锁定容量1MB。

任务10 ★

完成方法：去绿镇法庭找一女孩对话，再去绿镇网络1的地图看板处找黄色领航员对话进行5连战，战斗胜利后回去交差。

报酬：ビッグボムP。

任务11 ★

完成方法：在绿镇网络主页与茶色领航员对话，去中央网络2（入口处）找黑暗领航员战斗，再去海滨网络3（商店处）找黑暗领航员战斗，全打完后回去交差。

报酬：5000元。

任务12 ★★

完成方法：绿镇网络2的圣诞树边上找茶色领航员对话，然后去海滨网络3的左上方找水桶，调查水桶之后回去找委托人。

报酬：10个BUG碎片。

任务13 ★★★

完成方法：去绿镇的最右边的大木桩处与委托人对话，然后去绿镇网络2的圣诞树那里调查边上的那些小树将进行病毒战，除了病毒以外还有一个道具，全搞定后回去找委托人。

报酬：HP最大值+20。

任务14 ★

完成方法：在水族馆表演台处与一女性工作者（电脑室门口的那个）对话，再去学校的6–2教室找胖子对话，回去与委托人对话就完事了。

报酬：しょうたいけん（查看后可得到压缩码）。

任务15 ★

完成方法：去スカイエリア1的右边咖啡店附近与青色领航员对话，回答7个问题，问题答案2123111。

报酬：芯片锁定容量2MB。

任务16 ★★

完成方法：去スカイエリア1的右边咖啡店附近与女性领航员对话，再去黑暗网络1的尽头处与黑暗领航员对话，有3个选项，随便选择（建议选第3个）一样后回去交差就行了。

报酬：根据选择的东西，报酬也会不同，第1项是1000元，第2项是10000元，第3项是100000元。

任务17 ★★★

完成方法：在水族馆里的冰淇淋店处上线，和里面的绿色领航员对话，然后调查边上的盒子，输入正确的密码即可，密码为564。

报酬：NC道具ミリオネア。

任务18 ★★

完成方法：在海滨镇鱼店处与一妇女对话，然后原地上线消灭3组水壶病毒即可，注意需要火属性芯片才能伤它，干掉后下线去拿报酬吧。

报酬：HPメモリ。

任务19 ★★

完成方法：在天空镇主页与黑暗领航员对话，然后去绿镇网络2的圣诞树附近找女性领航员对话，回去找委托人对话，再进入スカイエリア1就能看到两个黑暗领航员，与右边的对话开战，胜利后回去找委托人拿报酬。

报酬：スプレッドガン3R。

任务20 ★★

完成方法：在学校的6–2班教室黑板处上线，与里面的绿色领航员对话，把オウエンカZ、ディスコ－ドS、テインパニ–T给他就算完事了。

報酬：芯片锁定容量2MB。

任务21 ★★★

完成方法：找海滨镇水池附近的穿西服的男

子对话，然后和水池边的男子对话3次，再找委托人对话，去车站门口的自动贩卖机那里花100元买咖啡，交给委托人，再进入鱼店边上的小门，与最里面的仪器处的男子对话后上线，在中央网络2的上层找到两个黑暗领航员，与之交战后回去找委托人拿报酬。

报酬：**ロ-ル***、**カ-ネル***、**ブル-ス*** 。

任务22 ★★★★

完成方法：在学校的1-1教室找一个老太婆对话，然后去黑暗网络2的上层，在两旁有火的地方的中心空地处调查地板，会找到隐藏的领航员，找到后回去交差。

报酬：NC道具**ナンバ-オ-プン**。

任务23 ★★★★

完成方法：在商店外面与一个小孩对话，去绿镇的花店与店员对话，然后去秋原町右边那里找1个老太婆对话，原来她是店长，再回去找店员对话得到道具，最后回去找委托人，与他边上的两个大人对话，再与委托人对话任务完成。

报酬：道具**シリアルデ-タ**（察看后可得到数字码）。

任务24 ★★★★

完成方法：在天空镇内部上方的大球边上找到一个实体化的女性领航员，给她**リカバリ-80H**、**デスマッチA**、**バブルラップQ**、**アタック+30** *和**デイスコ-ド** S任务就完成了。

报酬：HP最大值+20。

任务25 ★★★★

完成方法：在天空镇的天气控制器房间的外面走廊处找到委托人，对话后在天气控制器处上线，在一区中央处找到黑暗领航员，与之交谈得到道具。随后前往黑暗网络1的左上方找到另一个黑暗领航员，交谈后获得道具，回到天气控制器里找那家伙。交谈后再去绿镇网络2的咖啡店附近找一个女性领航员对话，再次回去找那家伙，然后到审判之木网络3区（原来打审判人的地方）的入口处找到一个领航员，对话后回去找委托人。最后去天气控制器网络3区找黑暗领航员战一场，战斗胜利后去找委托人拿报酬。

报酬：数字码41976910。

任务26 ★★

完成方法：在学校的大厅那个大屏幕处上线，在里面找到委托人，与明日太商店前面的小孩对话，在机器狗处上线，打倒里面的黑暗领航员后回去找委托人拿报酬。

报酬：NC道具**フォルダパック**1。

任务27 ★★★

完成方法：与热斗家房子后面马路上的女性科学工作者对话，在中央网络1-3区寻找并打败5个黑暗领航员后回去交差。

报酬：NC道具**カスタム**2。

任务28 ★★★

完成方法：与站在才叶市车站边上的名人对话，随后分别在才叶市的机器狗、学校大厅的大屏幕、职员室的电子看板处上线消灭病毒。再从海滨镇水池边上的饮水机以及水族馆的爆米花店那里上线并消灭病毒。全干掉后回去找名人。

报酬：**クイックゲ-ジ***。

任务29 ★★

完成方法：在水族馆的大鱼缸前找一男子对话，然后去海滨镇与才叶市寻找5只丢失的企鹅，水族馆表演台上一只，海滨镇一只，热斗家的厕所里一只，6-2教室里一只，明日太的商店里一只，全找到后回去交差。

报酬：数字码32132348。

任务30 ★★

完成方法：与水族馆里面楼梯下方的研究人员对话，然后去水族馆主电脑处上线，在1-3区找3个绿色网络精灵对话，下线去找委托人，再回到主电脑里找那3个网络精灵并帮他们灭火，忙完后去找委托人。

报酬：**メガフォルダ**2。

任务31 ★

完成方法：在学校1-2班教室的门口与胖女人对话，去海滨网络2找一个黑暗领航员对话，再去找法庭座位边上的男人对话，然后回到海滨网络2找那个黑暗领航员对话，最后回去找委托人拿报酬。

报酬：5000元。

任务32 ★★

完成方法：在学校1-1教室的黑板处上线，与里面的绿色领航员对话，然后完成23号P.A**ポイズンファラオ**后再与委托人对话就可以了。

报酬：数字码70741543。

任务33 ★★★

完成方法：在天空镇电脑室的地图屏幕处上线，与里面的委托人对话，调查面前的BOSS后开战，将爆炎人、潜水人、杂耍人、审判人、元素人全干掉后找委托人拿报酬。

报酬：**エリアスチ-ル***、**ナビスカウト***、**バッド メディスン***。

任务34 ★★★

完成方法：在水族馆大电视边上与名人对话，进行20场病毒连战,胜利后任务完成。

报酬：**サ-カスマン*、ジャッジマン*、エレメントマン***。

任务35 ★★★

完成方法：在绿镇网络主页与委托人对话，然后在花店边上的雕像处上线，与里面的黑暗领航员首领对话进行7连战，全干掉后回去交差。

报酬：数字码69548756。

病毒资料

在学校1-2教室的黑板处上线，在上方找到一个黑暗领航员，与之交谈后选择花2000元购买一个道具后，各个网络世界中就会出现一种名字前面带有**レア**的稀有病毒，打败这种病毒后即可获得资料，用它们在一些网络里可以找红色网络精灵进行病毒等级战。

1、明日太商店门口的机器狗网络；2、海滨镇水池附近的饮水机网络；3、法庭监狱的电椅网络；4、天空镇电脑室的左边的一堆气罐网络；5、以上全解决后，通过中央网络1的传送点来到一个平台处，与金色网络精灵对话，进行最后的等级战，胜利之后获得加戈芯片V3。

メットール	中央网络1
ガンナ-	中央网络2
チャンプル	中央网络3
ダルスト	中央网络3
ア-バルボ-イ	海滨网络1
センボン	海滨网络2
クエイカ-	海滨网络3
ヒトデスタ	水族馆主电脑网络3
アルマン	绿镇网络2
ハニホ-	审判之木网络1
ボムコ-ン	审判之木网络2
レムゴン	审判之木网络2
モリキュ-	审判之木网络3
ゼロプレ-ン	天空网络1
カカジ-	天空网络2
ウインドボックス	天气控制器网络1
パルフォロン	天气控制器网络3
キャタック	秋原网络
グラサン	黑暗网络1
アサシンメカ	黑暗网络2
メガリアA	地下网络1
スウォ-ディン	地下网络1
キラ-ズアイ	地下网络2
ナイトメア	地下网络2
ドルダ-ラ	墓地网络1
スナ-ム	墓地网络2
ツボリュウ	不朽的网络

数字机密码

辅助芯片

79459146	シノビダッシュ
15511679	シノビダッシュ
74198795	シノビダッシュ
82564319	オ-プンロック
04789479	オ-プンロック
99910954	オ-プンロック
41161139	オ-プンロック
59485971	アントラップ
22812406	アントラップ
09000465	アントラップ
87341489	フルエネルギ-
45566783	フルエネルギ-
39345472	フルエネルギ-
98766899	エネミ-サ-チ
68008194	エネミ-サ-チ
16336487	エネミ-サ-チ
37495453	エネミ-サ-チ

战斗芯片

23722234	カウントボム3M
60884138	ドリルア-ムM
71757977	エアホイ-ル3O
88674125	メガブ-メランM
14212857	ガンデルソル3W
38116449	デスマッチ*
97403000	アンインスト-ルG
08789369	エレメントラップ*
44892547	カ-ネルア-ミ-*
75641392	リカバリ-300Y
69544569	バンブ-ランス*
51378085	サ-クルガンV
97049899	ブリザ-ドボ-ルH
12404002	ヒ-トマン*
30424514	エレキマン*
55910601	スラッシュマン*
84387543	キラ-マン*
92070765	チャ-ジマン*
51702791	アクアマン*
67520179	トマホ-クマン*
00297421	テングマン*
10414878	グランドマン*
79814666	ダストマン*
24616497	ブラストマン*
32310827	ダイブマン*
12110031	ハクシャク*
57656595	ジャンゴ*

NC道具

77837421	スピンレッド
09256524	スピングリ-ン
94305487	チャ-ジMAX
41976910	スピンイエロ-

掌机是一个好机器，可随时随地拿出来摆弄，因为方便，所以喜欢。（蔡宏健）
男，16岁，广西柳州市雅儒路西二巷69号，545001，QQ：52626590

19790420	バスターパック
28271002	ボディパック
32132348	ラッシュサポ-ト
70741543	ビ-トサポ-ト
69548756	タンゴサポ-ト
12046210	ラピッドMAX
37889678	HP+50
24823665	HP+200
49951337	HP+100
54654618	HP+300
08749780	HP+400
55031325	HP+500

全NC零件效果+压缩

1、表面带有格子的零件不能压在线上；

2、表面没有格子的零件要压在线上，否则没有效果；

3、同样颜色的零件不能贴着；

4、零件颜色总数不能超过4种；

5、零件如果放到格子外面会出现BUG；

6、大部分主要零件都可以压缩，压缩方法是在NC画面时光标对着需压缩零件，按住右键然后输入压缩码。

零件名	功能	压缩码
ス-パ-ア-マ-	战斗时受伤无硬直	RABRALLRBA
カスタム1	战斗中可选芯片+1	LBBRBAALRR
カスタム2	战斗中可选芯片+2	BARLLRALBR
メガフォルダ1	卡组里可多放1枚超级芯片	ARLALALLAB
メガフォルダ2	卡组里可多放2枚超级芯片	LALRBLRLRA
ギガフォルダ1	文件夹可多放1枚究极芯片	BLBRLLLABA
ファ-ストバリア	战斗开始自动张开一次性防护罩	BBARABLARR
シ-ルド	B+后为防御盾	RBBBAAABRL
リフレクト	B+后为反射盾	LAABRRLRLR
カワリミマジック	B+后为替身反击	BLALBRALBA
フロ-トシュ-ズ	不受地形效果影响	RALABLBBRB
エアシュ-ズ	可以站在已经破坏的格子上	ARBABRRBAL
アンダ-シャツ	受到致命伤害时HP剩下1	RRALLRAABB
サ-チシャッフル	每回合有一次切换芯片的机会	RRABLRARLA
ナンバ-オ-プン	战斗时可选择10张芯片	AAALAABLRA
シノビダッシュ	不易遇到低等级的敌人	BBBABBAARB
オイルボディ	易遇到火属性的敌人	LRABARBBLR
アイムフィッシュ	易遇到水属性的敌人	ARAABARRBA
バッテリ-モ-ド	易遇到电属性的敌人	BRBBBBBARR
ジャングルランド	易遇到木属性的敌人	ALARBRARLB
コレクタ-ズアイ	战斗胜利后必然得到芯片	ALABBAAABA
ミリオネア	战斗胜利后必然得到金钱	RBARALBBBL
ユ-モアセンス	按L可以讲笑话	LLABLBABLL
リズミカルポエム	按L可以看到洛克人说某些台词	BABARRLLAB
スリップランナ-	跑步中按B进行高速滑行	ALAAALLABR
セルフリカバリ-	战斗结束后HP恢复10%	RLRLRBBRAB
バスタ-パック	攻击力、连射力、蓄气速度各+3	BAABBBALBA
ボディパック	同时获得ス-パ-ア-マ-、アンダ-シャツ、エアシュ-ズ、フロ-トシュ-ズ4种零件的能力	RLABLRLAAB
フォルダパック1	每回合可多选1张芯片	ABLRRBRLBA
フォルダパック2	每回合可多选2张芯片	BBARBLARBL
バグストッパ-	NC零件的BUG全部消除	AAABRLBAAL
ラッシュサポ-ト	对战专用NC，战斗时对方使用一张隐形化芯片时会失效并麻痹	RLBAABALLR
ビ-トサポ-ト	对战专用NC，战斗时对方一张超级芯片会失效	LRBBALRABA
タンゴサポ-ト	对战专用NC，濒死时自动恢复HP300并张开防御力100的防护罩	BRBRRABBRA
アタック+1	攻击力+1	无
ラピッド+1	连射力+1	无
チャ-ジ+1	蓄气速度+1	无
アタックMAX	攻击力MAX	LBRBABLBAL

玩游戏不是玩画面，而是玩游戏的内容。（唐家晨）
男，16岁，上海市虹口区恒业路365弄7号102室，200081

零件名	功能	压缩码
ラピッドMAX	连射力MAX	AALABRALBA
チャ-ジMAX	蓄气速度MAX	LLALLBABBB
HP+50	最大HP+50	无
HP+100	最大HP+100	无
HP+200	最大HP+200	无
HP+300	最大HP+300	无
HP+400	最大HP+400	无
HP+500	最大HP+500	无

全P.A

1、**ギガキャノン1=キャノン**A+**キャノン**B+**キャノン**C

2、**ギガキャノン2=ハイキャノン**L+**ハイキャノン**M+**ハイキャノン**N

3、**ギガキャノン3=メガキャノン**R+**メガキャノン**S+**メガキャノン**T

4、**ワイドバーナー-1=ヘルズバーナー**-1F+**ヘルズバーナー**-1G+**ヘルズバーナー**-1H

5、**ワイドバーナー-2=ヘルズバーナー**-2S+**ヘルズバーナー**-2T+**ヘルズバーナー**-2U

6、**ワイドバーナー-3=ヘルズバーナー**-3C+**ヘルズバーナー**-3D+**ヘルズバーナー**-3E

7、**フレイムフック1=ファイアパンチ**1D+**ファイアパンチ**1E+**ファイアパンチ**1F

8、**フレイムフック2=ファイアパンチ**2R+**ファイアパンチ**2S+**ファイアパンチ**2T

9、**フレイムフック3=ファイアパンチ**3A+**ファイアパンチ**3B+**ファイアパンチ**3C

10、**パワ-ウエーブ1=ウエ-ブアーム**1E+**ウエ-ブアーム**1F+**ウエ-ブアーム**1G

11、**パワ-ウエーブ2=ウエ-ブアーム**2L+**ウエ-ブアーム**2M+**ウエ-ブアーム**2N

12、**パワ-ウエーブ3=ウエ-ブアーム**3R+**ウエ-ブアーム**3S+**ウエ-ブアーム**3T

13、**コーンパーティー=コーンショット**1J/2C/3P+**コーンショット**1K/2D/3O+**コーンショット**1L/2E/3R

14、**パラレルシエル=アイアンシエル**1J/2C/3L+**アイアンシエル**1K/2D/3M+**アイアンシエル**1L/2E/3N

15、**デストロイパルス=エレキパルス**1J+**エレキパルス**1J+**エレキパルス**1J

16、**ギガカウントボム=カウントボム**1F/2C/3L+**カウントボム**1G/2D/3L+**カウントボム**1H/2E/3L

17、**ストリームヘッド=オーラヘッド**1B/2D/3F+**オーラヘッド**1C/2E/3G+**オーラヘッド**1D/2F/3H

18、**スーパーワイド=ワイドショット**P+**ワイドショット**Q+**ワイドショット**R

19、**ハイパーバースト=スプレッドガン**1L/2A/3Q+**スプレッドガン**1M/2B/3R+**スプレッドガン**1N/2C/3S

20、**ドリームソード=ソード**(H/L/S/*) +**ワイドソード**(H/L/S/B) +**ロングソード**(H/L/S/B)

21、**ヨーヨーグレート=ヨーヨー**-L+**ヨーヨー**-M+**ヨーヨー**-N

22、**ジゴクホッケー=エアホッケー**-L+**エアホッケー**-M + **エアホッケー**-N

23、**ポイズンファラオ=ポイズンシード**P+**ポイズンシード**P+**ポイズンアヌビス**P

24、**ボディガード=ナビスカウト***+**シラハドリ***+**カワリミ***

25、**ダブルヒーロー= ワイドブレード**B+**ロングブレード**B+**ブルース**SP B

26、**ダークメシア= ワラニンギョウ**F+**ワラニンギョウ**F+**フォルテ**F

27、**マスタークロス= ファイアパンチ**3A+**アクアニードル**3A+**エレキパルス**3A+**リスキーハニー**-3A

28、**サンアンドムーン=リュウセイグン**R+**アタック+30***+**アンインストール**R

29、**ツインリーダーズ=ブルース**SP B/**カーネル**SP C+**ナビスカウト***+**カーネル*** /**ブルース***

30、**クロスオーバー=ジャンゴ**D+**ジャンゴ**V2 D+**ジャンゴ**V3 D





封印之剑
单人通关研究

GBA	NINTENDO	2002.03.29
	S・RPG	1人/4800日元
火炎纹章 封印之剑		64M

大家还好吗？我们又见面了（以下省略千字问候）。大家都知道，GBA上第一款火纹系列就是《封印之剑》，她也是FE之父加贺昭三离开IS后的第一款FE游戏，本作属于SFC到GBA上过渡期的作品，所以难度比《烈火之剑》以及《圣魔光石》要高很多，这也是我选择本作最重要的一个原因。下面看看我的攻略限制条件吧：

1、既然是单人通关，只有使用能力超平均的主角罗伊了。

2、由于某些关卡人物会限定出场或者说得角色，所以这些人可能会影响到攻略进程，在他们上场期间不能攻击别人（特殊情况除外）。

3、全人物收集。

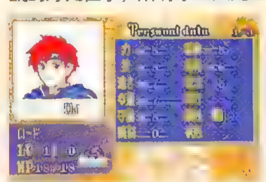
4、所有外传进入，完成GOOD ENDING。

5、游戏难度为最高的HARD，此模式下敌人能力大幅增长。

6、不死任何一人。

7、不使用杖（20章外传和最终章除外）。

这里要补充说明的是，本攻略由于其限制条件，所以罗伊必须凹点，对于乱数的掌握和判断是凹点的基本条件，所以在升级上就会消耗大量的时间。另外，善于利用乱数的话，打敌人时可以很容易凹出必杀，对于攻略也是很有帮助的。单人挑战的好处在于，所有东西只是主角使用，主角用不了的就卖了换钱。本攻略是不可能挑战评价的，所以有钱就买没钱就卖吧。等级或者能力不够时，去斗技场练吧，不过不要贪心或者抱侥幸心理，打不赢就立刻按B键投降。游戏中买到或者得到的加能力的药全部喂给罗伊，这样一个最强的角色诞生了……



↑罗伊的初始能力。



↑通关后的能力。

第一章 命运的气息

游戏开始，把设置调好，然后把骑士身上的武器和药品全部给罗伊。主角开始时能力不高，所以打得比较辛苦。好在我们武器克敌人，多多利用地形锻炼自己吧。马卡斯一开始就马上去解救村庄（5000G），这样才能赶在山贼前面抵达而且不被攻击。弓箭手如果难对付的话，叫3个人围住，之后主角殴之……本关BOSS拿斧，所以罗伊比较占优势，不过为了保险起见，还是利用“扛人大法”打吧。



↑罗伊站在这个位置练级吧！

第二章 贝伦的公主

同样是马卡斯前去村庄，其他同伴去道具屋买点回复药，另外把枪卖了。这里尽快利用地形条件消灭前面的士兵，因为第二回合佣兵团会来到，为了使他们不被两路夹击只能先下手为强！或者靠小飞马扛人过去也可以。

村庄里得到的**アーマーキラー**一定要给罗伊，打BOSS就靠它了。一路稳扎稳打过去，伤药或者武器不够可以善加利用飞马的无视地形的优点进行补给。BOSS职业为重铠，用之前对重铠有特效的武器**アーマーキラー**就能轻松击败。

第三章 迟到的人

有了熟悉城堡内部的查德领路，罗伊一行人才能更顺利地进入城堡见莉莉娜的父亲海克托

尔。首要任务是去右边的村庄拿回复杖，接着前往左上说得露。不过面对两边的敌人，建议还是先用罗伊清除后再去，不然己方弱者很可能会被灭。查德完成说得任务后，由马卡斯扛着，跟着罗伊一起进入城堡。之后的骑兵是一个难点，所以人物能力一定要够，不出意外现在应该是10级左右，能力一定要保证在平均15左右！先干掉BOSS斯雷塔，避免继续出现增援。再去下方开宝箱，然后结束本章。

第四章 同盟崩坏

野外大战，罗伊一个人往前冲。第3回合出来的克拉丽蕾会主动找主角，并且加入。飞马以最快的速度拿下方村庄的天使之衣，罗伊则消灭骑士，找准机会由马卡斯去抢那把钢之大剑（两个村庄必须在4回合前救出）。路特加千万要小心，不能错杀！所以一定要保证在己方回合由克拉丽蕾说得。

接着将会有大批敌人援军，要打单靠罗伊绝对不够，不过我们不能违规。所以在完成说得路特加后全力冲向BOSS处杀之，使用主角的专用武器会轻松搞定，己方部队只能处于防守，建议把3个骑士和1个重铠放到前面，回复角色在后面，坚持1-3回合。本章一定要去商店多给罗伊买武器，下章有用。



↑这回合守住就胜利！

第五章 炎之纹章

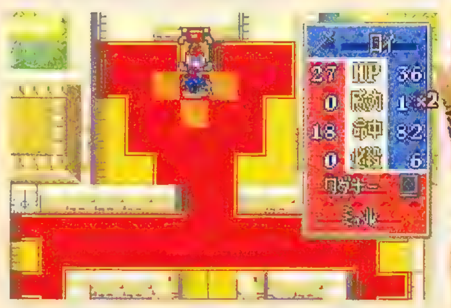
本关要走山路迂回基本不可能，因为主角一离开，后方能穿越山岭的山贼就会前来攻击大部队。所以只能选择罗伊从下方直接攻击敌人，这样一来上方村庄游戏里唯一一把**ガントのやり**拿不到了。不过这种做法讲究的就是快，所以对能力要求很高。而且武器消耗也很大，上一关所买的大量的武器这里就有用了。至于上方来袭的敌人，就把重铠和老马的武器全部卸掉，这样肉盾再次诞生……

当然，天无绝人之路，另一个方法就是站在原地，敌人来一个杀一个，一直坚持到最后只剩BOSS时，不过这样花费的时间就多了。本章的BOSS特里，职业为山贼，力有19速度也有9，还算是不错，但是要打败他还不需要什么战术……

第六章 圈套

本章一开始就可以进入战斗准备画面了，以后终于不用把所有人都丢上去了，解脱啊！此章因为罗伊他们落入圈套，所以决定直接去见城主把话问清楚。所以大家也应该知道本章的胜利条件了吧，没错！就是压制王座。

草原之狼的孙女丝本章出现，她被关在左边的房子里，罗伊必须至少带一把门钥匙，派盗贼出来就太危险了。当然，开门的时机自然是打败BOSS并且清空版面上全部的敌人后，不然如果在此之前开门，大批敌人蜂拥而至，想逃都逃不了。另外，如果钥匙有多，可以去拿点钱……



↑这种实力，我只能说まだまだね！

一开始我方有两人加入，就是上章露脸的两位，一位是艾利米鲁教团的僧侣，另外一位则是弓箭手德罗西……派出肉盾，务必要把两位保护好。罗伊主要负责清理附近的敌人，两边则拿肉盾顶顶，他们要多带点伤药来补充HP。第6回合时，盗贼恰丝出现，罗伊要在第一时间说得，否则她回去打开所有的门！那么丝就危险了！说得后，她并不会立刻加入，而是要开所有的门，所以我们必须很快去干掉BOSS，以后我们还要和她打两次交道。BOSS是暗魔，能力不强用铁剑就能追击他至死。时间方面，6回合前应该能赶得上，前提是能力够强。

第七章 奥斯迪亚的叛乱

到了前期最难的一章！敌人出现飞龙兵种，而且还要赶时间说得三个骑士，并且还要保护他们然后过关。村庄和宝箱方面，有这些道具：**トーチ**杖、长弓、赤之宝玉、**とっこうやく**、**リブロー**、**ナイトキラー**、英雄之证、**レイピア**、Mシールド、**キルソード**。其中赤之宝玉、**とっこうやく**、**レイピア**和**キルソード**有必要拿，其他的还是放弃吧。选人方面，派上守备高点的骑兵系角色吧。

首要任务是尽快去说得右中的两位佣兵骑士，

之后让他们尽快撤离战线，跑到安全点的地方去，之后交给罗伊杀敌。注意，本关的敌飞龙不像NORMAL难度不踏入其攻击范围就不攻击，而是直接就飞出来刺人，要小心！第6回合出现的另外一位角色洛亚也要尽快说得。之后就是前往BOSS处了，之前还可以整理下装备。下方还会出现敌人骑兵部队，能力很不错，要小心。打开大门后，下一回合会出现部分增援，要做好准备。BOSS职业为重铠，西洋剑或是**アーマーキラー**轻松搞定。

第八章 再会

城内战，这里是号称“猛将”所组成的最强的防守部队，从来没有被攻陷过，不过在今天一切将画上句号。本章宝箱很多，骑士の勋章、**エルアァイアー**、必杀弓、秘传の书、ひかりの剑、银斧、天空**のムチ**、导きの指轮，只拿需要的就行。最大的任务就是要解救女主角莉莉娜（进入外传的条件），她被关在中部，期间不停有弓箭手攻击。但还好，只要躲在死角就比较安全了。

开始后有新同伴加入，职业为盗贼的阿尔特斯，保护好。稳扎稳打，一路推进，第6回合左上方出现我方增援，为了安全起见，所以他们就原地待机吧。中间是很狭长的道路，罗伊一个人能轻松搞定，后续部队跟上来去救莉莉娜。



↑别忘了让小两口对话，有本闪电可以拿了后卖钱。

11回合后楼梯开始出现增援，开始只是两个盗贼，左边的杀了，右边则是侠盗恰丝，再次与她对话（盗贼的钥匙如果不够了，那么偷了她的，也免得她乱开宝箱）。接下来，派2个人把楼梯口占了，避免敌人增援的出现。接下来就是打BOSS了，终于出现高级职业了——将军。另外特别提醒一下王座前有个魔导士拿的是风魔法书，要注意他的高必杀哦。虽然BOSS是高级职业，但是在我们特效武器面前照样牛不起来，就罗伊目前的能力来说，对他的攻击22并且可以追击，他HP41……

第八章外传 烈火之剑

很不情愿地告诉了莉莉娜她父亲海克托尔的死讯后，莉莉娜也表现出了从来没有过的坚强，并告诉罗伊就在这附近放有人龙战争时候的八神器烈火之剑——幽兰戴尔。于是众人马不停蹄前往该洞穴……

唯一要提醒的就是不要站在岩浆口上，那么随机喷出岩浆固定伤害10点。此关很简单，罗伊一个就够了，胜利条件为压制王座。BOSS是勇者，能力就差了点了，2回合可以拿下，罗伊满级了……

第九章 迷雾岛

西方三岛是无人管辖的范围，这里谈不上任何法律制度，所以抢劫杀人到处都是。本关一开始就有雾，有10格视力的盗贼和火把必须准备。

另外提醒，洛亚和丝必须出场，好说得“敌方”的剑姬菲尔以及找寻丝的辛！开始后，注意除了罗伊以外的人不要走得太快了，如果被围攻就完了。

正式开始本章，首先点好火把，然后把盗贼放到稍微靠前的位置方便观察地图。本章的地图其实很有利于单打独斗，道路基本上都是由桥所连接的，“一夫当关，万夫莫开”的精神再次得以体现。注意稳扎稳打，慢慢前进。左下的村庄里有把银剑，要拿也是可以的，不过麻烦了许多。

在压制城门之前，先要去右上的村庄选择后面的分支路线，具体是这样的：1、不选择；2、两个村庄都被破坏；3、左边的村庄被破坏、但不选右边的村庄。满足上面3个条件的其中一个就进入A路线，不满足就进入B路线。我选择的是B路线。之后则去讨伐山贼吧，BOSS斯考特能力还不错，以现在罗伊的实力来看，要赢是完全可以的，不过过程就要辛苦点了。如果没拿银剑，还是建议拿铁系武器打吧，可以追击。

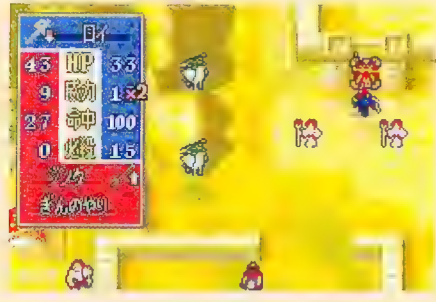


↑铁剑追击。

第十章B 在对立的夹缝中

本关要说得的人有三位，所以还是比较麻烦的。冈萨雷斯可以由莉莉娜说得，弓箭手库雷恩和飞马蒂特可以由罗伊说得。另外，NPC全部存活在通关后有转职道具奖励，虽然没什么用不过可以拿来卖钱，大家努力吧。

本关只派出罗伊、泽罗特和莉莉娜即可。开始就让罗伊拿着光之剑往前冲帮莉莉娜开路，泽罗特身上只带伤药一路掩护她。从中间窄道进入，尽快在6回合前清理完左边版图的全部敌人，顺便解救村庄（左边村庄用特定人物去访问得到武器，不过那把斧对我们没用，所以就没这个必要了）。尽量在冈萨雷斯出现后就能说得他是最好，之后出来的两人由于分别在地图两端，所以一定要快，莉莉娜可以让泽罗特扛起来跑，小冈跑去找个有利的地形躲避飞马的攻击。说得库雷恩后，一起都往上移动说得飞马，如果她的飞马部队碍眼就灭了吧。完成本章最重要的任务后，罗伊一个人冲去打BOSS，过关后获得一把屠龙剑。



↑敌人开始变强了。

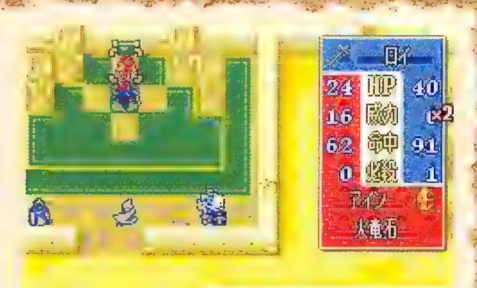
第十一章B 逃往自由

开始时候，真实身份是王子的艾尔菲恩加入，他的作用和舞娘一样，可以让我方一个单位再移动一次，派个圣骑士保护好，在原地不动。罗伊边杀敌边往前冲，左边的村民只有放弃了，这样一来加力或魔力的道具也就得不到了。不过我们有更重要的事要办，6回合在中间的村子海贼吉斯作为NPC出现，要立刻让罗伊说得，然后离开。9回合，帕阿托鲁作为NPC出现，他们会往下攻击敌城堡，正好和我们合流。罗伊在打完BOSS后就和他对话吧，斧男还真是多啊！BOSS是拿银斧的将军，武器被我们克后我们又有特效武器，随便虐待吧。说得帕阿托鲁后结束本章。

第十二章 真正的敌人

正常流程派出全部人物的话，我方会被分成两部分，不过我们当然不用。罗伊、露以及圣骑士三人就够了。圣骑士主要负责保护露，因为本章会有露的兄弟雷加入，他的地点在BOSS前，所以慢慢推进过去就能轻松说得。另外，之前打过两次交道的义贼也会再次出现，罗伊再次和她对话就能加入了。

城墙上的敌人拿着状态杖，首先要扛起露然后离开他们的射程，罗伊清空敌人，利用狭长的道路缓缓推进。等盗贼出现后，可以先让她把东



↑拿铁剑打就是这种下场。

西拿完，然后再说得她，利用她最后打开BOSS王座前的门，这样可以避免派出盗贼取宝箱带来更大的风险。BOSS是战斗龙，实力强得没话说，和之前的BOSS完全不在一个档次上。还好我们拿有屠龙剑，对它有特效要好些，不过仍然要小心，最好是用扛人大法。对了，忘了强调一下，必须在20回合内过版，否则进不了外传……

第十二章外传 天雷之斧

简单，罗伊一个人带上火把轻松搞定。宝箱的话，如果有开宝箱的钥匙就用吧。BOSS能力还可以，拿银剑不能追击，铁剑上吧。他HP有50之多，两回合搞定压制。

第十三章 救出作战

本章和《多拉基亚776》的渡河作战相似度极高，当然难度也是极为BT的。鉴于形式，帕西巴鲁将军只有等到十五章说得了，不过不要错杀了他。三回合，敌方女龙骑士米雷蒂自动与主角对话加入。人物方面，最好只派出罗伊。

版图有两条路可以走，我们没得选择，只能走下面。帕西巴鲁出现在上方，而且不会主动攻击，所以这样是必然的选择。罗伊还是那套打法，女龙骑士出现后，一定要把她放在安全的地方。虽然敌人数量众多，还是有她的容身之处。第二回合，罗伊的师父被国王赛费鲁轻松击败关入大牢，不过不用担心，BOSS在不久后就会换成一个废柴。

桥上的敌人和后续而来的都有一定实力，其中还有高级职业，强力武器务必带出。就算这样，伤药也必须带。因为面对敌人的围攻，RP就算再好也一定会受伤！为了打BOSS时能使出全力这是必须的！本关真正的BOSS其实是一个龙骑统帅，大家也都知道我会怎么做吧，呵呵。

第十四章 理想乡

GBA上沙漠寻宝的鼻祖关卡，索菲娅和塞西莉亚在本章开始时加入，所以一定要保护好，罗伊的任务是杀人。当然，本关也有几只战斗龙，

屠龙剑一定要省着用！肉盾圣骑士本关被移动力限制了，所以还是叫斧男来挡挡吧，伤药全部带上。从右边直接杀BOSS，途中的敌人能躲就躲，不要恋战。要点就只有这些，至于能否顺利过关还要看玩家的造化了……

风暴停止之前必须过关，否则进入不了外传。最难的是BOSS战，拿光之剑的敌勇者真的很强，不能追击不说，而且他超高的防御使我们的伤害只有点点而已。不过他魔防只有6，可以在清空大部分敌人后叫飞行系角色打塞西莉亚过去磨BOSS的HP，最后叫罗伊补最后一刀就可以了。过版之前有时间的话可以采购一番（这里的ワープ杖一定要拿到）。



↑就算这样，磨血的任务还是很危险的。

第十四章外传 业火之理

经历了那么BT的关卡，本章相对来说就要简单些了，罗伊一个人出来，注意地板在特定回合会出现或消失，本关需要的只是耐心。BOSS是贤者，先引诱他使用远程魔法，然后我们立刻近身攻击他，正好可以追击。不过我在想，为什么获得神将器的关卡都要简单些呢？照理来说不是应该更难吗？

第十五章 龙之少女

本章是说得帕西巴鲁将军的最后机会，他会在左上方出现，首先是他的说得。利用移动的距离计算，可以不受伤害成功说得他，这里就不再赘述。注意，虽然本章敌人数量不是很多，但是个个都有一定的实力。之前得到的天使之衣，在这里就可以用了，罗伊多点HP要方便的多。顺着山路一直杀过去，另外本章加入的狙击手比较方便，把武器转交给帕，然后两人相依为命吧。右边村庄里有修理杖，拿了卖钱。3回合出现的狂战士可以由莉莉娜说得，注意在说得的同时千万要保护好她，否则偷鸡不成反蚀一把米就不划算了。BOSS职业圣骑士，轻松杀了后过版。

第十六章 王都夺还

最为BT的一章，同样与776类似……人物方面，米雷蒂和艾尔菲恩必须出场，他们有要说得的角色，魔防和防都高的角色要出来负责肉盾工作（身上全部放伤药），另外盗贼必出。一开始，我们会被分成两队，首先合流然后从中门进入，途中要时刻注意敌人远程攻击的射程，不要做无谓的牺牲……说起来容易，其实做起来就麻烦了，罗伊那不高的移动力要想在敌人伤害我们之前就冲过去基本不可能。最好的方法就是派个魔防高的诱饵去吸引，然后罗伊趁机过去砍了。

第2回合，左上方索依斯出现，可以由米雷蒂说得，先放着不管，他不会出来的。到了左中的庭院时，大概达古拉斯也差不多出现了，他是本章最讨厌的一个人。首先我们要他加入必须要和他对话，只有用王子艾尔菲恩与他对话后他才不会攻击。其次，与他对话了，出于自己的责任，他本章不会加入……如果有王子以外的人走进他的攻击范围，他会主动攻击！再次，满足和他对话并且不杀他才能进入外传。完成这件事，留下艾尔菲恩在那里，然后我们就要抓紧了。

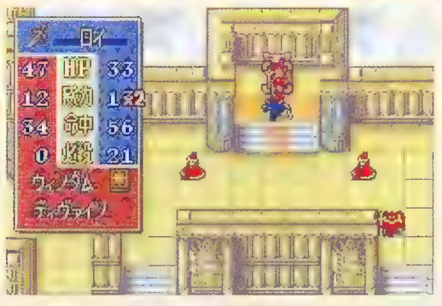
左边的敌人趁着与将军对话的时间杀得干干净净了，米雷蒂赶快说得龙骑士。然后罗伊赶到BOSS门前右边的地方用5000G买得魔道士尤，我们没有必要出10000G，拿着他又没用，所以能力低点没关系，他身上有会员卡，可以进入隐藏商店，地点就在龙骑的脚下，有时间有钱可以去看看。BOSS战用屠龙剑，对方是三龙将之一的纳修。在序盘就和我们打过交道，这次终于可以灭了他。他身上有个翼神的守护，完全可以派盗贼偷了他的。



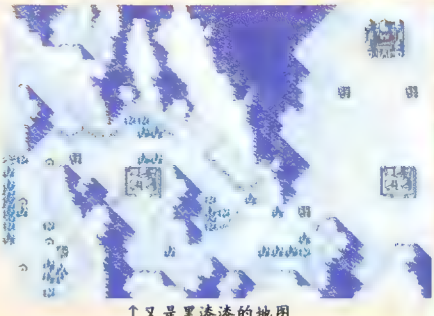
↑欲买无钱啊！

第十六章外传 至高之光

只派出罗伊，另外达古拉斯本章加入。唯一要注意的是敌方BOSS的状态攻击，发不发动攻击要看乱数来决定，所以这里我们要不停的凹他用杖……因为狂暴杖的射程是1-魔力，BOSS魔力24，也就是说以24格之内都是他的攻击范围，不过越远命中越低，就算他用了也比较放心。利用这点可以在远处把他的杖消耗尽，我们就安心了，打BOSS用必杀剑要好很多。另外，每回合



↑凹个必杀出来万事OK。



↑又是黑漆漆的地图。

都有神矢射下来，被打中固定伤害10点。

第十六章时有分支：第17-20和20章外传A，条件游牧民丝的LV+游牧民辛的EXP总和，超过飞马骑士夏妮的LV+飞马骑士蒂特的EXP总合。相反则进入B路线，由于我之前让某飞马做过一段时间的魔防肉盾，所以进入了B路线。

第十七章B 海之道

罗伊一人出来，一人往左上前进。当然我们不单单只是救救村庄而已，因为这里敌人少而弱，最关键的是6回合后这里会出现通往敌城堡的“海之道”，其实就是退潮后把原来淹没的版图显露出来了而已。9回合敌方出现增援，要小心。BOSS职业圣骑士并且拿银斧，西洋剑搞定过版。



第十八章B 冰冻的大河

打完本章后就能确切体会到为什么伊利亚的人都出来当佣兵了，这里气候条件太恶劣了！地形是森林，好在对罗伊影响不大。同样是他一个人出场，一直从中间然后过桥砍BOSS。三个村庄不要想了，6回合敌人就会破坏。路上会遇到飞马骑士团，我们利用好森林加回避的地形，配合必杀剑很容易就能击破。BOSS是司祭，有远程光魔法，这次打法就和之前对付状态杖不一样了，要在他拿远程魔法时尽快近身，再打他，这里可以趁他拿着重武器追击，而他还不了手。

第十九章B 冬将军

本章开始山之隐者尼美加入，把她丢到左边的森林里去，然后罗伊点着火把前进。很不情愿的告诉大家，一开始就要凹点。左边村庄有个德鲁伊有状态杖，走过去很危险的说，也没有其他办法，只能这样了。一路上的敌人除了挡路的以外都尽可能不杀，右边的村庄可以顺路拿到加力的戒指。当然，在之前的据点附近有大量的敌方部队，其中仍然有个拿状态杖的德鲁伊。再往上就是BOSS王座了，BOSS是拿枪的隼骑士！武器克我们，而且她的B级枪还是两格射程…… 这里只能拿必杀剑配合“小小小”的乱数来打了，1-2次攻击内要凹出必杀，不然准挂。



第二十章B 解放伊利亚

考虑到NPC中飞马三姐妹的老大尤诺需要用泽罗特说得，所以我们上场人物有三人。什么？第三个人是谁？那当然是开门的盗贼啦！有那么多的宝箱，可惜我们拿不完……宝箱里有倭刀、**はやての**羽、**アクスバスタ-**、长弓、**ドラゴンキラ-**、**リザイア**、**パ-ジ**、**スリ-プ**杖，权衡一下，屠龙剑和羽毛拿到就行了。

一开始让罗伊清理敌人了，里面有几个敌人拿着睡眠杖，应该首先击破，全部消灭大概是八九个回合，然后立刻叫盗贼进来开门。先说得尤尼，之后一定要把她放在敌人的攻击范围外，村民不管了。叫盗贼算好范围打开BOSS的门，泽罗特靠着自己肉盾的本色把盗贼再救回来，剩下的就交给罗伊了。不过11和12回合会出现敌人援

军，一定要快啊！25回合内过版就能进入外传！本章BOSS罗阿兹职业为将军，拿着B级枪，西洋剑行不通，具体见下图：



从上面两张图片分析，如果用西洋剑打的话，虽然命中上面占点点优势，不过攻击伤害却低的可怜。相反，光之剑1倍于西洋剑的效果明显要实用些，配合好乱数，不出意外就可以拿下。这里利用了光之剑的2格的攻击，在伤害公式上减去的是敌人的魔防而不是物防（魔防小于物防），这样一来造成的攻击力更可观。

第二十章外传 冰雪之枪

很抱歉，本章常规打法没辙，只能靠传送杖把罗伊送过去打BOSS。使用杖角色为尼美，她的杖使用度为A，本身能力也不弱。送过去后，首先把那两个那状态杖的敌人给杀了，免得之后碍事。两个人要两个回合杀，那么另一个如果在这里近距离内攻击罗伊，罗伊被狂暴的几率还是比较大的。所以我们再派一个能力很弱的角色去当诱饵，不用担心，外围暂时没有敌人。BOSS是将军，怎么打我就不多说了，经历了之前那么多将军不同的打法，相信玩家们也有自己的一套了吧。压制王座后得到神将器冰雪之枪——马尔迪。

第二十一章 封印之剑

可以说是HARD难度里最难的一章，不断出现的敌人援军和大批的龙骑士部队，真不愧是贝伦王国最强的龙骑士团啊！我们要把目前有的已经是高级职业的角色带出来，必要的时候为罗伊做掩护。本章会用掉你手上全部的伤药，每个人至少带2-3个。

首先，司祭约迪会为我们带来另外一条路线上取得的神将器，反正我们也用不了。我们选择的路线是从山外围迂回到神殿前，这里的敌人相对要少点点，每回合出来的敌人都相当多，一定要安排好站位。尽量把防高的放前面，等敌人过来后再叫罗伊+再动灭之。当然，其他人负责救出辅助角色，所以本章花的时间相当多，也是最考验玩家耐力的时候。相比起来，烈火HARD单人的《命运的齿轮》那章的难度比起本章都还要差点。

来到王座附近时，敌人另一批飞龙部队从后面准备偷袭，而带领他们的正是米雷蒂的爱人——盖鲁，可以和他对话，但出于对国家的忠诚，他不会加入。主角进入他的攻击范围他不会主动攻击。来到神殿前，有两只战斗龙，要小心，王座前的敌人倒反而不强。BOSS是三龙将之首的马克特，是一个实力很强的人，由于他拿的武器是斧，所以西洋剑上吧。虽然伤害不大，一回合只有14，不过却是最有效的进攻方式。这里的秘密商店里有靴子卖，可以把罗伊的移动加满到15，对后面的攻略很重要。同时伤药也要及时进行补给。

第二十一章外传 默示之暗

因为是单人通关，本章变得异常简单了，没什么要强调的，只是注意不要被墙壁上的机关喷中毒液了。BOSS拿的是吸血魔法，这里必须凹，不然就变成了自己在减自己的血了。最好的方法就是隔着他拿光之剑打，保险而且又有一定的攻击效率。过关后，得到了最后的神将器默示之暗和封印之剑。

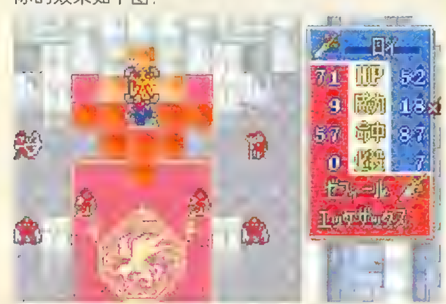


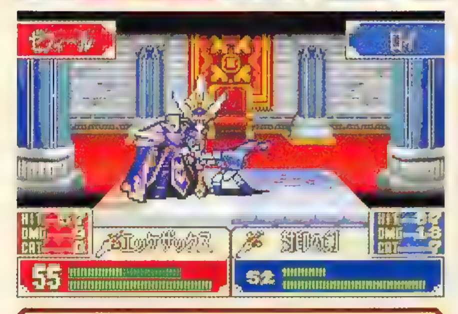
↑BOSS最后剩11点HP，我拿屠龙剑赌了一把，幸好成了！

第二十二章 看不见结果的梦

终于要和国王赛费鲁对决了！不过要见到他也不是什么容易的事，首先要把地图上方左右两边站在机关上的敌人解决了。然后站在上面，再叫持有炎之纹章的罗伊站在BOSS门前，方可打开大门。战术安排没有什么要点，能力强的都上。罗伊才刚刚

转职1级，成长的空间很大，所以本章是大好的练级机会！一步一步的推进，压制两个机关很容易，而且可以顺便开完所有宝箱。本章敌人看似防御固若金汤，其实很容易攻下来。准备好一切后，就到大门处开门吧。BOSS当然不用说，实力强到掉渣，不过面对我们能力全满的罗伊来说，也只不过是一块拌脚的小石头而已。武器用封印之剑，实际的效果如下图：



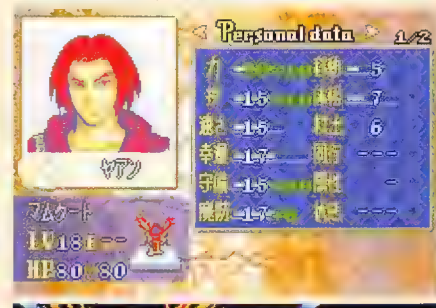


第二十三章 贝伦的亡灵

菲尔必须出场，右边村庄的剑圣卡雷尔需要她才能说得加入，这也是流程里最后一位角色（单线流程共计51位）。从右边前进，罗伊一定要带上屠龙剑，不够用了就拿烈火之剑垫垫吧，但是要适可而止哦，不然后两章没武器就完了……具体过程还是留给玩家们自行实验吧，我全部说完就没意思了。BOSS布露尼娅，实力与智慧兼具的杰出女性，她的生命也将在这里画上句号。武器用封印之剑，很容易就打败已经没有战意的她。

第二十四章 传说的真实

一条路，没说的了，杀掉王座上的路才会打开下一道门。武器用对龙有特效的，本章需要用杖，因为罗伊负责进攻，没有休息的机会，所以更没有机会自己吃药。敌人众多，武器使用次数又少，所以武器必须全部占满道具栏。这样一来，就没有回复的机会了，那么必然走不到王座就挂了。所以，我们必须要一个人来负责回复！带几把全回复杖，罗伊帮她挡在前面，她就在后面回复。这样一步一步才能见到最后的亚安。亚安有火龙石的能力加成，无疑是最强的敌人！不过他有个最大的弱点——他是龙！那么用封印之剑，看看效果吧：





最终章 黑暗的对面

魔龙终于露出了她的真面目，没有心的神龙。魔龙的能力在HARD难度下又有了强化，为了GOOD ENDING，当然是用封印之剑过去打败她，一切就都结束了……

神殿倒塌了，众人带着昏迷的魔龙逃离了这里。基内维娅公主重建了贝伦王国，世界也重回和平。时光飞逝，某一天，在某一个地方，没有心的“女子”也因为这个世界充满着爱而露出了天真的笑容……



这次研究的难度的确超过我原来的想象，要比《烈火之剑》的HARD单人难得多，但是还是那句话，没有什么不可能！

文/剑圣夏南=HEERO RAINIE　责编/暗凌

GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　截止统计时间：2006年1月12日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年1月19日	HUDSON合集5 射击游戏合集	HUDSON	STG
2006年1月19日	HUDSON合集6 冒险岛合集	HUDSON	ACT
2006年2月23日	游戏王EX 2006	KONAMI	TAB
2006年3月1日	Scurge: Hive	Orbital Media	ACT
2006年3月23日	王女联盟	STING	SRPG
2006年3月	河川垂钓3&4	MMV	RPG
2006年3月	蜡笔小新 呼唤传说的食玩之都大冒险	BANPRESTO	ACT
2006年3月	魔法老师涅吉 课外教学2	MMV	AVG
2006年4月3日	顶尖网球	Indie Built	SPG
2006年	国夫君 热血合集3	ATLUS	ACT
2006年	最终幻想5	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想6	SQUARE ENIX	RPG
2006年	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表　截止统计时间：2006年1月12日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年1月12日	英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌	BANDAI	RPG
2006年1月19日	街霸ZERO3↑↑	CAPCOM	FTG
2006年1月19日	伊苏 纳比斯汀的方舟	KONAMI	ARPG
2006年1月19日	电车GO!中央线篇	TAITO	SLG
2006年1月19日	三国志Ⅶ	KOEI	SLG
2005年2月9日	三国志 中原的霸者	NAMCO	SLG
2005年2月9日	宇宙巡航机合集	KONAMI	STG
2006年2月23日	幻想水浒传1&2	KONAMI	RPG
2006年2月23日	头文字D STREET STAGE	SEGA	RAC
2006年2月23日	怪物王国 宝石召唤士	SCE	RPG
2006年3月2日	大航海时代Ⅳ ROTA NOVA	KOEI	SRPG
2006年3月2日	刃舞者 千年之约	SCE	RPG
2006年3月2日	光速蒙面侠21	KONAMI	STG
2006年3月2日	北欧战神传 蕾娜丝	SQUARE ENIX	RPG
2006年3月2日	新洛克人	CAPCOM	ACT
2006年3月9日	心跳回忆 永远伴随你	KONAMI	AVG
2006年3月9日	樱花大战1&2	SEGA	AVG
2005年3月23日	幻侠乔伊 热斗嘉年华	CAPCOM	ACT
2006年春	火影忍者 无幻城之卷	BANDAI	FTG
2006年春	Every Extend Extra	BANDAI	ETC
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG

2006年	新牧场物语 无垢的生命	MMV	SLG
2006年	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG
2005年	百战天虫	TEAM17	ACT
2005年	罪恶工具 审判	SAMMY	ACT
未定	Resort	NAMCO	AVG
未定	炼狱2	HUDSON	ARPG
未定	赏金猎人	NAMCO	ACT



本期最新NDS软件发售时间表 截止统计时间：2006年1月12日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年1月19日	铁之羽	KONAMI	ARPG
2006年1月19日	失落的魔法	TAITO	RPG
2006年1月19日	生化危机 致命死寂	CAPCOM	AVG
2006年1月26日	BLEACH 驰骋苍天的命运	SEGA	FTG
2006年2月1日	帝国时代 王者世纪	MICROSOFT	SLG
2006年2月1日	黑与白	MAJESCO	SLG
2006年2月2日	光速蒙面侠21	任天堂	SPG
2006年2月23日	圣剑传说DS 玛娜之子	SQUARE ENIX	ARPG
2005年2月23日	三国志DS	KOEI	SLG
2006年2月	CONTOCT	MMV	RPG
2006年3月1日	罪恶工具DS	SAMMY	ACT
2006年3月2日	多啦A梦 野比的恐龙2006	SEGA	RPG
2006年3月2日	大航海时代Ⅳ ROTA NOVA	KOEI	SRPG
2006年3月9日	天外魔境2	HUDSON	RPG
2006年3月20日	银河战士 猎人竞技场	任天堂	FPS
2006年4月3日	新马里奥兄弟	任天堂	ACT
2006年	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
2006年	不可思议的迷宫 风来的西林	SEGA	ARPG
2006年	SNK VS CAPCOM卡片战士DS	SNK PLAYMORE	TAB
2006年	真·女神转生DS	ATLUS	RPG
2006年	口袋妖怪战队	任天堂	ARPG
2006年	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
2006年	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
2006年	真·三国无双DS	KOEI	ACT
2006年	马里奥篮球 3on3	任天堂	SPG
2006年	魔法假期 五星连珠之时	任天堂	RPG
2006年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2006年	自制机器人DS	任天堂	ARPG
2006年	传说的斯塔菲4	任天堂	ACT
2006年	怪盗瓦里奥	任天堂	ACT
2006年	天诛DS	FROMSOFTWARE	ACT
2006年	异度传说1+2	NAMCO	RPG
2006年	信长的野望DS	KOEI	SLG
2006年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
未定	超级机器人大战	BANPRESTO	SRPG
未定	赛尔达传说	NINTENDO	ARPG
未定	百战天虫DS	TEAM17	ACT



经典周边再汇集,动漫魅力无限放!

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)
  会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元
  (含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 邮购电话:010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元!

三款最终幻想周边新品热力奉献，不管从收藏、使用还是装饰上说，每件都是粉丝们不可错过的佳品。2代哆拉A梦扭蛋的场景也更加生动细致，怎可不收？在寒冷的残冬，不如再买条可爱有趣的云母围巾给单调的冬天增加一丝活力。





哆拉A梦场景图腾圆顶扭蛋2代6件组

¥39 编号:2686

●第2弹登场！和一代一样外面是脸型的蓝色透明外壳，打开后里面是很多有趣的小场景，像野比和恐龙、黄色元祖哆啦A梦被老鼠咬耳朵等相当经典，6个一组同样可垒成图腾柱！



最终幻想7少年归来胸针裁纸刀2件组

¥39 编号:2675

●真实再现克劳德在《最终幻想7少年归来》中胸前所戴的那个超酷云狼胸章，精工细致威风十足绝对标榜自我个性，直径4CM左右，厚2.5CM左右。裁纸刀长12CM宽1.5CM左右。



最终幻想7云狼打火机

¥38 编号:2664

●时尚的光面设计，左上角印有最终幻想7标志性的云狼图案，右下角为云狼立体浮雕造型，做工细致入微，细节刻画到位，金属光泽更显得档次豪华。

最终幻想7少年归来挎包

¥29 编号:2653

●黑色光滑的面料，醒目的《最终幻想7少年归来》的英文标题，加之保证吸引所有人回头的白色云狼图案，酷的有型有味。挎包尺寸长23CM宽16CM厚7CM，背带长短可以调节，适合男女使用。



犬夜叉云母围巾

¥39 编号:2642

●看过犬夜叉的人对云母一定印象深刻吧，如今它真的来到了身边！围巾精致柔软，长103CM宽17CM，以云母的头和尾巴作成了围巾的两端。



耳夹 戒指 手链 项链 胸针

最终幻想7少年归来 超酷配饰5件组

¥49 编号:2608

●最终幻想7配饰。戒指，耳夹，胸针，手链和项链的华丽组合让人爱不释手。



最终幻想7少年归来迷你人形吊链5件组

¥19 编号:2620

●和上面的最终幻想7扭蛋组造型相近，不过又多配上了珠链，体积稍微有所缩小，不过并没有缩小精湛的工艺，而且正因为可以任意吊挂，一下子就变成了方便有趣的小装饰品。

死神魂寒冬暖鞋（一双）

¥38 编号:2596

●寒冷的冬天需要特别的舒适照顾，这款死神魂的暖鞋可以说是非常不错的选择，灿烂的颜色和可爱的狮子造型，让人一见倾心。



死神六番队背包

¥36 编号:2631

●和死神四番队背包有着相同的造型和大小，唯一的区别是番队的数字，不过对于喜欢死神的饭来说，这可是支持自己喜爱人物的大好机会！



最终幻想7少年归来扭蛋5件组

¥45 编号:2585



●一共5款非常Q版造型的FF7 AC扭蛋，喜欢最终幻想系列尤其是最新电影版的玩家一定不会陌生的造型，除了主角外，在电影中出尽风头的三位反面角色更是首次立体化，精致的做工和生动的表情，绝对是收藏的不错选择！





福音战士星与星座迷你摆设人形系列2代4件组

¥29 编号:2619

●期待已久的福音战士与星座迷你摆设2代上场！以星座为主题，再将动画中的女性角色们Q版化。情景也非常有趣，而且底座还是荧光的哟！包括凌波丽（射手座）、明日香（土星）、赤木律子（天秤座）、光（天蝎座）四款。



EVA超酷多用包

¥39 编号:2406

●超酷EVA背包！选用EVA经典红色和黑色搭配而成，正面印有EVA的经典台词段落和图案。提带宽窄适中，男女适用拎背皆可，拎带上附有红色托衬，更便于手拎。



死神时尚背包

¥35 编号:2417

●采用时下流行的后斜背式设计，材质结实耐磨，简单实用。背包表面印有《死神》中四番队的标志，背起来绝对是帅气凛然。

掌机迷2006年第三期抽奖

PSP豪华版



日本原装NDS



M3-CF电影卡＋PASSKEY-2＋CF读卡器



加



加





M3-SD电影卡＋PASSKEY-2＋SD读卡器



加



加



CF读卡器



10名

参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.49的抽奖活动截止时间为2月10日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

47期中奖名单

PSP

地区	姓名
安徽合肥	赵博文

NDS

地区	姓名
河北省廊坊市	安　然

M3-CF电影卡

地区	姓名
广东省佛山市	何健源
河北省武汉市	刘载宏
新疆乌鲁木齐	田　鑫
河北省张家口	李常青
上海市	王晨元
北京市	唐晓华
河北省唐山市	王思昭

M3-SD电影卡

地区	姓名
北京市	于正达
广西	江　洪
上海市	陈占洋
北京市	刘　倩
广东省广州市	黄仁棕
河南省洛阳市	刘　明
北京市	魏大冬

原装512MB CF卡

地区	姓名
辽宁省鞍山市	吴　鸣
上海市	陈　玮
广西玉林	戚寒洲
浙江省江山市	姜龙雨

原装512MB SD卡

地区	姓名
新疆乌鲁木齐	俞　雷
贵州省凯里市	赵　煜
四川省凉山州西昌市	王　玄
深圳市	彭　飞

SD读卡器

地区	姓名
天津市	石　禹
陕西西安	王　亮
广西梧州市	凌炜斌
北京市	杨俊杰
新疆石河子	郭启明
石家庄	陆　明
辽宁省锦州	蔡　毅
江苏省张家港	陈　凯
广东珠海	谭椿议
天津市	刘　畅

CF读卡器

地区	姓名
天津市	徐洪森
石家庄	郭　超
上海市	焦　阳
深圳市	张宇峰
广东省清远市	刘家盛
陕西省咸阳市	简鹏超
黑龙江省哈尔滨	吴　宪
辽宁省大连市	韩　旭
江苏省苏州市	方瀚洲
福州市	张程喜


So COOL
COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW
罗志祥
搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 FEB
02
推广价:15元
WHAT'S COOL?
随刊夹送 NIKE × SoCool 新春礼包
2006
棒球外套、羊毛与
棉质毛绒、迷彩×格纹、军风夹克、
皮革、WORK JACKET、骑士风……
最完整外套总特辑!
THE BEST WINTER JACKETS决战寒冬的关键外套
GET!!2006 NEW YEAR始动
STREET BRAND X SNEAKERS
大人气街牌 球鞋实例表现
全国上市热卖中!!
疯狂抽奖再接再厉!
Levi's腕表×20等你拿



50期大改版
掌机迷
POCKET GAMER
每年省下200元
掌机精彩不间断
每期省4元
5.80元/期
2月10日火热上市